
CONEXIÓN
MANGA
ONE SHOT
VOTA POR TU FAVORITO EN
ACCHI COCCHI
DIVIRTIÉNDOSE CON GATOS
BOYFRIEND
VIRTUOSOS DEL K-POP
MEDAKA BOX
LA PICARDÍA DE GAINAX
257
ESCANEA EL CÓDIGO CON TU SMARTPHONE
7 509761 103232 00257
$30.00 / 3.25DLLS.
VANGUARDIA

EDITORIAL



Meses llegan, meses van, y cada día el mundo del anime nos trae nuevas sorpresas, desafortunadamente para nosotros, esta evolución se da con bastante velocidad, dejándonos un tanto rezagados con respecto a los estrenos de la temporada pasada; muchos de nuestros lectores nos han pedido que hablemos de series y películas de la temporada de primavera, que por razón, no pudimos mencionar en su momento, así que para todos ustedes les tenemos preparadas una entretenida selección de reseñas y muchas otras sorpresas que harán de su día un deleite visual, ejemplo de esto es el título de comedia escolar *Acchi Kocchi*, una serie que hará que los fans de *Lucky Star* tengan una nueva época de gloria (si desean saber por qué, pasen a la pág. 4) así como la nueva temporada de *Recorder to Randoseru RE* y muchas otras series bastante agradables.

A petición de los lectores, daremos más presencia a las secciones culturales como, *Curiosidades del sol naciente, Tokio undergroun y Japón milenario*, iniciando con un interesante reportaje sobre el teatro *Manzai*, forma de expresión artística orgullosamente japonesa, así como una nota sobre lo que es ser una mujer otaku en tierras niponas.

Y para los y las fans del genero fanservice, preparamos una reseña del anime *Shining Hearts Shiawase no Pan*, con diseños del maestro **Tony Taka,** y por supuesto nuestro tema de portada, que nos muestra una de las producciones con mayor carca de fan service de las que nuestro siempre consentido estudio **Gainax** se ha encargado de producir, todo esto y más en su revista *Conexión Manga*.

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO DE LA PUBLICACIÓN
EDITOR RESPONSABLE JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR JUNIOR J. A. DÁVALOS Q.
COLABORADORES JESÚS CHAVARRIA, MÓNICA URIBE, GABY MAYA, ARTURO VÁZQUEZ "LOBO", IZZAKI, JUDITH D., STEPHAN, DANIEL ROJAS, EURÍDICE JIMÉNEZ, LOS GEMELOS "UKE", ADALISA ZÁRATE,
DIRECCIÓN DE ARTE JULIO ALBERTO AMADOR SARABIA
ARTE FINAL CÉSAR MORALES MORENO
DISEÑO SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"/ CÉSAR MORALES MORENO
CALIDAD DIGITAL J. A. DÁVALOS Q., SERGIO LÓPEZ M. "SERCH"
CORRECCIÓN DE ESTILO JOSÉ GPE. VIDAÑA

DIRECTORIO EDITORIAL
DIRECCIÓN GENERAL JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS **ADMINISTRACIÓN** CLAUDIA FLORES V. **OPERACIONES** ADRIANA VILLALOBOS **CIRCULACIÓN** ADRIANA VÁZQUEZ

SERVICIOS
VENTAS DE PUBLICIDAD 1323-0100 EXT. 103
¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
MARCA 1323-0100 EXT. 111 ó 50059586
Con Rafael Esquivel G.
www.vanguardiaeditores.com
conexiónmangaoficial

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO NO. 896649

CONEXIÓN MANGA No. 257. Publicación quincenal. Fecha de publicación: septiembre 2012. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 -6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por Distribuidora de impresos, S. de R.L. de C.V. Mariano Escobedo No. 218, Col. Anáhuac, México, D.F., C.P. 11320. IMPRESA EN: JAVIC Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 03100. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



CONTENIDO

MACROSS THE MUSICALTURE

Por Judith D.



Como parte de la celebración por los 30 años de *Macross* (¡dios eso es mucho tiempo!) se encuentra en producción, una puesta en escena que transportara a los fans de la serie hasta las instalaciones del domo de **Tokio**, en forma de un musical que se planea tenga a los fans de la saga al filo de sus butacas.

さくら・クロフォード(Sakura Crawford)役
吉井 香奈恵(よしい かなえ)

ヴィーゴ・ウォルグリア(Vigo Walgria)役
菊池 卓也(きくち たくや)

La obra se ubica en el año 2062, 3 años después de los eventos ocurridos en *Macross Frontier*, situándonos en medio de un conflicto socioeconómico, dentro de la flota espacial de migración, *New Macross Class 29*, el descontento dentro de la colonia espacial, llevan a una rebelión formada por todo individuo que tenga sangre Zentradi, al ser una flota pacifista, cuenta con muy poco poder militar para repeler la rebelión; durante dichos acontecimientos se realiza el concurso de belleza Miss Macross, es aquí donde comienzan la historia de los personajes centrales, Ash Anderson y Sakura Clawford conocen a Vigo Walgria, un líder de la rebelión Zentradi.

MACROSS THE MUSICALTURE

INSTRUYENDO A LAS NUEVAS GENERACIONES

Con el fin de instruir a los jóvenes otakus, de los acontecimientos ocurridos a lo largo de los años en el universo de *Macross*, (y explicar con bolitas y palitos qué demonios es la protocultura) a partir de el pasado 2 de julio, el canal Tokyo MX inicio la emisión del *Macross Super Dimension Seminar*, que como su nombre lo dice, es un ligero seminario en el cual, los televidentes podrán conocer las bases en las que se cimenta la historia de macross, mismo que es impartido por **Sheryl Nome,** personaje de *Macross Frontier*, si me preguntan, esta es una idea genial, ya que muchos jóvenes que se iniciaron hace relativamente poco tiempo en el medio del anime, lo más atrás que conocen de la serie es *Macross Zero*, y aunque esto les da una buena base para investigar sobre el comienzo de la saga, nunca está de más una pequeña ayudadita de los expertos para conocer la cronología de primera mano.



Cabe mencionar que esta será la primera aparición en teatro de la idol, **Kanae Yoshii**, quien interpretará al personaje *Sakura Clawford, h*aciendo gala de su voz, interpretando las melodías principales. La crítica y los fans tienen sus ojos puestos en esta producción, no por nada es un evento bastante ambicioso y uno de los más importantes, de toda una serie de eventos que durante todo este año, conmemoraran los 30 años de Macross.

Estaremos al pendiente de los acontecimientos al rededor de esta producción para mantenerlos bien informados, a continuación los dejo con la lista de personajes y los actores que les darán vida en escena, bye.

FICHA TÉCNICA

Vigo Walgria: Takuya Kikuchi
Ash Anderson: Tsuchiya Shion
Sakura Crawford: Kanae Yoshii
Daryl Wagria: Risa Uesugi
El: Ayumi Hinata
Sonia Doel: Ai Hasegawa
Charlotte Marion=Glass: Sayaka Kanda

breves de CONEXIÓN MANGA



Por Judith D.

Los chismes de hoy serán la verdad del mañana, y aunque esta frase es completamente inapropiada, no puedo evitar echársela en cara a mis compañeros de trabajo; sí lo sé, a veces puedo ser una odiosa, pero una muy divertida, así que vemos que chism... digo, noticias tenemos para este número, wiiiii...

SONY PICTURES LLEVARÁ ASSASSIN´S CREED A LA PANTALLA GRANDE

A mediados de Julio, se confirmó la noticia de que la división cinematográfica de *Ubisoft*, (Ubisoft Motion Pictures), había cerrado tratos con *Sony Pictures* para adaptar su franquicia estrella, *Assassin´s Creed* en un largometraje, a raíz de esto se ha especulado si la producción será hecha en acción real, tal y como fue con los cortos de, *Assassin´s Creed lineage* o en CGI al más puro estilo del videojuego original, lo cierto es que la empresa ha registrado una cantidad considerable de dominios de internet para comenzar a promocionar la cinta; fuera de cualquier especulación hay que aceptar que , si hay algo de lo que puede presumir *Assassin´s Creed* es de tener una historia lo bastante atractiva como para crear, no sólo una película, sino toda una franquicia cinematográfica, que al igual que su contraparte en videogame, nos haga desear conocer más del mundo de los assassins y los templarios.

Estén atentos a nuevas noticias al respecto de esta producción.



REMAKE DE SAILOR MOON PARA 2013

Ok, ya sé que anteriormente habíamos compartido esta noticia en nuestro perfil de Facebook, pero la verdad, es que la nota merecía un espacio en estas páginas desde un principio. Sucede que durante el evento por los *20 años de Sailor Moon* en la ciudad de **Tokio**; la mangaka **Naoko Takeuchi**, confirmó la noticia sobre un posible remake de la serie original, dando como fecha la temporada de "verano de 2013". En este evento estuvieron presentes representantes de la prensa internacional, así como las voces originales de Usagi tsukino y Tuxedo Mask (**Mitsuishi Kotono** y **Furuya Toru** respectivamente) aunque aún no se confirma si estarán en el nuevo elenco, lo que sí se confirmó fue la participación del grupo **Momoiro Clover Z,** quienes serán las encargadas de interpretar el nuevo tema de opening, que llevará el título *Z Otome Shinsou*, sólo esperemos que Toei aprenda de su error con *Saint Seiya Omega* y nos entregue a los fans un producto del que podamos sentirnos orgullosos de decir, "yo soy fan de *Sailor Moon*"

Como dato final, se planea que el estreno de la nueva serie se realice a nivel mundial, así que tengan por seguro que tendremos *Sailor Moon* por nuestras tierras en 2013.

THE LABYRINTH OF MAGIC MAGI

A principios de Julio, se liberó una nueva imagen relacionada con el estreno del anime basado en el manga de **Shinobu Ohtaka,** titulado *The labyrinth of magic Magi*, anime que será producido por el estudio *A-1 Pictures*, el estreno se tiene programado para octubre de este año; aunque el día exacto aun no se confirma, si sabemos que ocupará el horario de mayor audiencia en la tv nipona, 5 pm; esta noticia es un claro indicador de que se está echando la casa por la ventana por este proyecto, esperemos que sea una producción digna del producto original.



SLICE OF LIFE +15

SI LOS HUMANOS FUERAN COMO LOS GATOS, QUE DIVERTIDO SERÍA

Por Judith D.

ACCHI KOCCHI

Es una mañana nevada en Japón, a la sombra de una estatua felina que marca el ingreso *a la* nekogekaigan station (emulando la estatua del perro hachiko en shibuya), una figura pequeñita de cabello púrpura, espera sin importarle el frío a que alguien aparezca, mientras tanto, practica la forma en que saludará a dicha persona, penosamente trata de gesticular una frase, de pronto y con sobresalto, aparece una figura sobre una bici, que saluda a la chica "buenos días tsumiki" ella queda congelada más por la impresión que por el frío, unas orejitas felinas aparecen de manera tierna y su cara enrojecida contrarresta el frío a su alrededor, este es el inicio de *Acchi Kocchi*, una serie llena de disparates, situaciones inverosímiles, y muchos conflictos amorosos.

4 VIÑETAS Y UN UNIVERSO DE LOCURAS



Realizar animes basados en *yonkoma´s* (tiras cómicas japonesas), es tanto un reto como una ventaja, ya que, las casas productoras pueden darse muchas libertades en lo que al guión se refiere, desarrollando diálogos y situaciones que atrapan al televidente, basándose en una línea estándar a lo largo de la historia, el resto son agregados, resultando en ingeniosas tramas para rellenar un episodio que de otra manera sólo tendría 4 escenas y diálogo reducido, tal y como aparecen las tiras









cómicas en Japón. Este es el caso de *Acchi Kocchi*, un yonkoma creado por **Ishiki sensei**, un mangaka poco conocido fuera del país nipón, anteriormente su única participación animada había sido como ilustrador del ending del anime *Kanamemo*, su debut con una historia propia llega en abril del 2012, siendo su éxito *Acchi Kocchi*, publicado desde el 2006 por la revista Manga Time Kirara, el elegido por el estudio *AIC* para ser llevado a la pantalla chica.

NO ES LUCKY STAR, PERO ES IGUAL DE BUENO

Lo primero que salta a la vista desde el primer episodio, es la similitud con el diseño de personajes muy semejantes al del anime *Lucky Star*, pero hasta aquí llega la semejanza, aun cuando los personajes de **Atsuko Watanabe** (diseñador en *Acchi Kocchi*) y **Kagami Yoshimizu** (creador de *Lucky*) son muy semejantes, la comedia ligera de Yoshimizu contrasta de manera garrafal con las situaciones desenfrenadas y casi psicóticas que aparecen en el manga de **Ishiki**. Si en algo son muy parecidos, es la manera en que los personajes te enganchan desde el primer episodio y te dejan ese saborcito de querer saber más de ellos.

PERSONAJES NADA COMUNES

Por lo regular los animes escolares son bastante ligeros en cuanto a su desarrollo y diálogos, pero esta producción rompe con el esquema preestablecido, desde el primer episodio podemos darnos cuenta que lo menos que veremos serán escenas tranquilas.

Los personajes por su parte son ya en sí un estuche de monerías, empezando por **Tsumiki,** la protagonista tierna, retraída y bastante bajita, que si la situación lo requiere puede levantar una montaña de nieve o luchar parodiando el cosmos de saint seiya, por otro lado tenemos a **Io**, un chico tranquilo, el clásico *Ikemen* de la escuela cuya habilidad principal radica en su actitud relajada, eso y que cada que abre la boca, de manera natural provoca desmayos y



POR ALGUNA RAZÓN LA SERIE MANTIENE UNA CONSTANTE DE ALUSIONES A LOS GATOS, DESDE LA FIGURA DE LA PROTA CUANDO SE SIENTE APENADA (OREJITAS, CARITA Y MAULLIDOS) PASANDO POR LOS NOMBRES DE LAS LOCACIONES QUE SIEMPRE TIENEN LA PALABRA NEKO



sangrados nasales a las chicas con sus frases románticas, los coestelares no se quedan atrás: **Mayoi** es una chica obsesionada con la tecnología, capaz de hacer que un simple calentador aumente su poder térmico hasta los 500 grados o crear un arma de destrucción masiva con bolas de nieve, sólo por el afán de demostrar que puede, **Hime** por otro lado es la amiguita tierna y alegre, pero que al ver justos a Tsumiki y a Io no puede evitar tener repentinas (y explosivas) hemorragias nasales, **Kikue Sensei** es la clásica profesora toda amor, que tiende a resbalarse de manera olímpica, siendo respetada por sus alumnos por esta nada agraciada habilidad, y **Sakaki**, el mejor amigo de Io, siempre buscando sobresalir de los demás y fracasar de manera contundente.

ROMANCE, COMEDIA, BATALLAS ÉPICAS Y MAULLIDOS

Las situaciones que encontramos en Acchi Kocchi son "fuera de este mundo", este anime es capaz de tomar algo tan sencillo como el juego de patear la lata y convertirlo en una guerra sin cuartel, con persecuciones y batallas dignas de un anime bélico, o retorcer algo tan común como el hecho de hacer un muñeco de nieve, en una situación fuera de control.



Afortunadamente no todo son disparates en esta serie (muy divertidos por cierto) existen momentos como cuando el grupo ayuda en la cafetería a degustar nuevos postres, no perdiendo la oportunidad de vestirse de lindas meseras y atractivos hostess, la simple visión de los personajes vestidos con estas comprendas ya es un gusto en sí, y si a eso le añadimos las bromas y momentos chuscos, obtenemos la combinación perfecta.



NEKO POR AQUÍ, NEKO POR ALLÁ

Por alguna razón la serie mantiene una constante de alusiones a los gatos, desde la figura de la prota cuando se siente apenada (orejitas, carita y maullidos) pasando por los nombres de las locaciones que siempre tienen la palabra neko (gato) en alguna parte, hasta las actitudes de los personajes, sin duda esto obedece al aspecto kawai que se busca proyectar en la serie.





MÚSICA MUY ADOC

A diferencia de muchas series de esta temporada, tanto el opening "*Acchi de Kocchi de*", como el ending "*Te wo Gyu Shite ne*"





FICHA TÉCNICA

Idea original: Ishiki
Director: Fumitoshi Oizaki
Guión: Nobuhiko Amagawa
MÚsica: Masaru Yokoyama
Diseño de personajes: Atsuku Watanabe
Director de arte: Kenichi Tajiri
Voses:
Io Otonashi: Nobuhiko Okamoto
Tsumiki Miniwa: Rumi Ookubo
Mayoi Katase: Hitomi Nabatame
Sakakai: Shintaro Asanuma
Hime Haruno: Kaori Fukuhara





no son sólo complementos genéricos, que más allá de entretener, buscan realzar las situaciones y los sentimientos del momento, cumpliendo su función a la perfección, mientras que el primero abre los ánimos para disfrutar del episodio, el segundo crea un ambiente de relax y nostalgia, creando en el televidente el sentimiento adecuado para desear ver el siguiente capítulo. La producción musical estuvo a cargo de **Masaru Yokoyama**, con la participación de *ARM y Hakase para el opening*, mientras que el ending estuvo a cargo de *UNO y* **Oriha Omi.**

LO PRIMERO QUE SALTA A LA VISTA DESDE EL PRIMER EPISODIO, ES LA SIMILITUD CON EL DISEÑO DE PERSONAJES MUY SEMEJANTE AL DEL ANIME *LUCKY STAR*

IMPRESIONES FINALES

Acchi Kocchi, se perfila como un acierto más del director **Fumitoshi OIZAKI**, famoso en el medio de la animación japonesa por innumerables éxitos, como son: *Afro Samurái Resurrection, Hellsing, Kaleido Star, Working* y las películas de Digimon por mencionar algunos, sin duda este es un producto claramente creado para ser 100% comercial, afortunadamente el buen gusto no está peleado con la mercadotecnia.

Desde la selección de colores para cada personaje y ambiente, como el buen desarrollo de estos, dan una clara idea de que este es un anime muy bien pensado. Tanto el trabajo de animación como el guión lucen por su calidad, los personajes incidentales son la única parte débil de este anime, pero el peso de los protagonistas compensa perfectamente la participación genérica del resto del elenco.

No hay duda que este anime no será uno de tantos que llegan, se van y quedan en el olvido, su atractivo garantiza, no sólo la permanencia en la mente de los fans, sino una muy segura segunda temporada, ampliamente recomendable para todo el público.



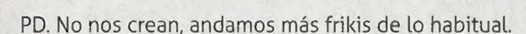
Por Los Gemelos Uke

¡Que tal lectores y lectoras!, por esta ocasión nos haremos cargo de la sección shopping, mientras nuestra querida Senpai Miss Judith D. se encarga de otros menesteres dentro de la empresa, y aunque no tenemos ni un pesito para comprar lo que aquí se anuncia, nunca está de más echarle unos vistazos a esas tentaciones de edición limitada que *kamisama* pone frente a nuestros ojos.

PRINCESS OF THE CRYSTAL
DE MAWARU PENGUINDRUM



Los chicos de la compañía GoodSmile, han abierto la preventa de su nueva figura, *Princess of the Crystal* elaborada en PVC, con una altura de 19 centímetros (escala1/8) y un cuidado extremo en el detalle, en una de las figuras más esperadas para la época navideña, con un precio de cajón que ronda los 9800 yenes (1488 pesos aproximadamente), resulta un poco cara para el bolsillo promedio, pero sin duda se verá genial en cualquier vitrina de coleccionista. – oye, si juntamos nuestro dinero podremos comprar una - mmm... mejor vendemos un riñón y comparamos 2, -siiiiiii-



PD. No nos crean, andamos más frikis de lo habitual.

TAPETES DE ENTRADA
CON LA FORMA DE TOTORO



Nada dice mejor "bienvenido a casa" que un tapete de Totoro en tu entrada, olvídate de los anticuados tapetitos de bienvenida y sé recibido por un sonriente Totoro y siéntete como en la mismísima casa de Hayao Miyazaki; no desaproveches esta oferta y compra uno de estos agradables artículos, disponibles en eBay y portales semejantes.

DORITOS © *EVANGELION: 3.0*
YOU CAN (NOT) REDO. ©

Y ya para finalizar, si buscas la botana perfecta para tu reunión otaku, nada mejor que unos deliciosos Doritos conmemorativos del próximo estreno de *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo*, la desventaja es que, como están los precios de envió te costarán entre 100 y 200 pesos cada uno, un lujo bastante caro para un día de asueto, sin mencionar los impuestos de aduana.

Pues hasta aquí llegan nuestras recomendaciones (nada baratas por cierto) del día de hoy: espera más artículos interesantes (y productos de consumo innecesarios) en futuras ediciones, -oye oniichan y si nos quedamos con la sección para nosotros- ajá y luego de que la Senpai nos crucifique, verdad, -este... no mejor déjalo así-, naaa... no te pongas triste, toma un chocolate y ustedes no dejen de leer nuestros próximos números, nos vemos pronto.

PIJAMAS KIGURUMI

Duerme cómodamente o paséate por la ciudad valiéndote lo que la gente piense de ti con estas agradables pijamas tipo kigurumi, hay varios modelos, neko, kitsune, panda o una rudísima (si como no) pijama de esqueleto; un divertido y abrigador regalo que sólo te costara 59.99 dólares, no incluye envió.

http://www.thinkgeek.com







YURUMATE3DEI locuras EN UN DEPARTAMENTO económico

Por Jezavel



CON ESOS VECINOS MEJOR MUERTA

La comedia irónica y desenfrenada es un concepto típico del teatro cómico japonés (Manzai) en donde un personaje de actitud seria (el Tsukkomi) interactúa con otro completamente alocado e imprudente (el Boke) siendo este último el que le da su nombre al estilo de comedía alocada que raya en lo absurdo (y a veces incomprensible para los extranjeros)

Podemos ver ejemplo de ésto en series como *NICHIJOU, Kill Me Baby o Yuri Seijin Naoko-san.* Es precisamente este género de donde se cuelga Yuramata3Dei, una serie llena de personajes psicóticos que nos cuentan su día a día, mientras tratan de sobrevivir a la decepción de ser un grupo de *ronin que nunca entrarán a la universidad.



Yuramata3Dei es la versión televisiva del manga de 4 viñetas, *Yurumates*, escrito e ilustrado por el mangaka **Saxyum,** quien además de haber colaborado con las ilustraciones de cierre en el episodio 6 de *Maria Holic*, es prácticamente desconocido en el medio.

las aventuras en *Yuramata3Dei*, comienzan con la llegada de una nueva inquilina a los apartamentos *Maison du Wish*, la pequeña **Yurume Aida**, quien sueña con ingresar a la mejor universidad de Japón, aunque para esto tiene que trasladarse de la tranquilidad del campo a la atribulada ciudad de Tokio, pero apenas llega y sus sueños comienzan a derrumbarse al buscar su futura vivienda, descubre que, lo que pensaba serían unos apartamentos de primera clase, en el centro de la cosmopolita ciudad, resultaron ser unos humildes cuartuchos en un edificio de los suburbios, y eso no es todo, ya que según se cuenta ninguno de los estudiantes que han sido inquilinos del *Maison du Wish* han pasado el examen de admisión a la universidad.

El pánico invade a la pobre Yurume, quien se da un respiro al ver que, al menos el apar-

tamento está limpio y comfortable, nada fuera de lo común, con excepción de que el closet da directamente con la inquilina de al lado, **Sae Kawano**, y los tatamis (cubiertas del piso) conectan con el piso inferior, al apartamento de el inquilino **Matsukichi**, a la reunión se une la tranquila **Kumi Tanaka**, pronto su cuarto se atiborra de inquilinos quienes no dudan en hacer una escandalosa fiesta de bienvenida, bebiendo cerveza hasta quedar medio muertos.

YURUMATES 3DEI ES LA VERSIÓN TELEVISIVA DEL MANGA DE 4 VIÑETAS, YURUMATES, ESCRITO E ILUSTRADO POR EL MANGAKA **SAXYUM**, QUIEN ADEMÁS DE HABER COLABORADO CON LAS ILUSTRACIONES DE CIERRE EN EL EPISODIO 6 DE MARIA HOLIC



A la mañana siguiente, los cálidos rayos del sol bañan con un dejo de esperanza el interior de la habitación y mientras los ronquidos de sus compañeros ebrios se confunden con los cantos de los pajaritos mañaneros, Yurume con una sonrisa de tranquilidad en la cara (y el cuchillo cebollero de su madre en la mano) piensa que no importa si vives en la ciudad o en el campo, la gente buena siempre será la misma, ebrias y sin ley.

ENTRE POLLOS, CAJAS DE CARTÓN Y COSPLAY

Las situaciones que se dan en el edificio Maison du Wish, son tan variadas como divertidas, donde un hecho tan habitual como cambiarse de ropa, termina en una fiesta cosplay fuera de control, lo más curioso es la forma en que los personajes terminan acoplándose al momento en cuestión, reacios en un comienzo, y completamente extrovertidos al final, ejemplo de esto, se da cuando Yurume intenta, infructuosamente, hacer una "broma del día de los inocentes" escondiéndose en una caja; al no poder aplicarla, pide a su amiga Sae que le siga el juego con guión en mano, a ésta no le hace mucha gracia y la tortura llamando a la policía para que la busquen en calidad de secuestro, al final la pobre resulta ser la burlada y queda completamente desmoralizada.

Este grupo tan peculiar no repara en burlarse unos a otros con tal de salir del aburrimiento, siendo el pobre Matsukichi su blanco favorito, con el pretexto de conocerlo mejor, organizan fiesta a modo de concurso, donde tiene que responder diversas trivias, los resultados lo dejan con respuestas tan mediocres como: -si caminara por el campo el único paisaje que merece ver es el fondo de un precipicio- o -si fueras un animal tu mejor opción seria ser un *dobigueron*- (animal imaginario de la serie que a nadie le importa si existe o no) la humillación por parte de las chicas continúa toda la noche, al mediocre individuo se le adjudican vidas pasadas como un simple y desconocido pez abisal, o comidas típicas de precio módico (que pasado tan mediocre) sus esperanzas para el futuro, son tener una gran compañía, casarse con una chica bonita y tener una buena vida... en el fondo de un precipicio ¡que deprimente...!

Esta es sin duda una serie que jamás ganará un óscar, sus aspiraciones son hacer reír y punto, meta que cumple a duras penas, seguramente habrá más de una persona que no comprenda todos los chistes, (yo aun no entiendo lo del pollo, por eso sólo lo mencioné) incluso la secuencia del opening está completamente fuera de lugar, con las chicas entrando a sus habitaciones convertidas en guerreras, chicas mágicas y conejitas para formar un mecha al más puro estilo voltron, la sencillez de sus diseños calza a la perfección con la animación, y al igual que los clásicos show cómicos de antaño, cada capítulo tiene una sola locación, el apartamento de Yurume, si algo puede presumir este anime es en ser una buena serie de relleno de temporada, no duden de verla, siempre que no hallén nada mejor en la tv.

© C20

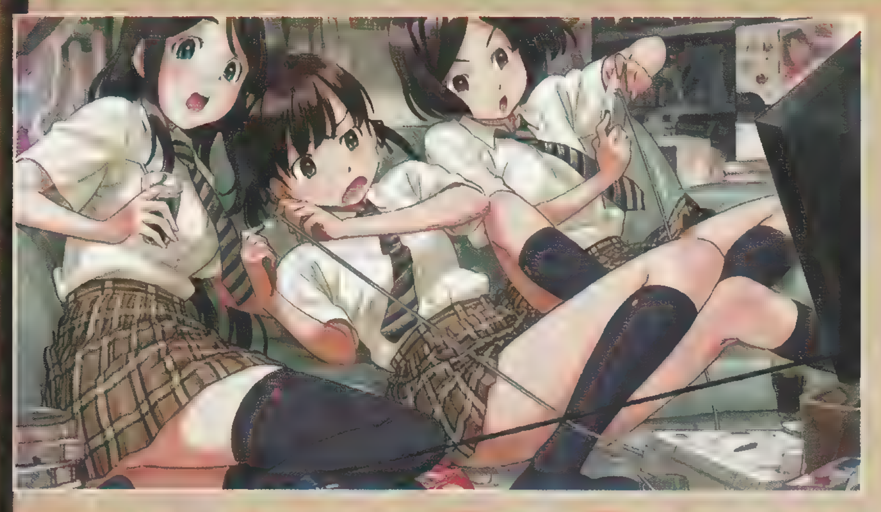
[illegible]



FICHA TÉCNICA

Director: [illegible]
Guion: [illegible]
Música: [illegible]
Diseño de personajes: [illegible]
Dirección de arte: [illegible]
Voces:
Yurume Akae: [illegible]
Kumi Tanaka: [illegible]
Sae Kawano: [illegible]
Matsukichi: [illegible]





FUJOSHI
EL LADO FEMENINO DEL MUNDO OTAKU

Por Judith D. y Stefan

Cuando pensamos en cualquier miembro de nuestra amada fauna Friki: Otakus, gamers, geks, akiba kei, etc. Lo primero que tenemos en mente es a una persona del género masculino, y la pregunta obligada llega de golpe, ¿Qué acaso las mujeres no contamos? digo yo.

En lo particular puedo decir que, hoy en día, este medio es más homogéneo de lo que la mayoría pudiese pensar, en cuanto a géneros se refiere, tan sólo en las distintas convenciones que se realizan alrededor de México y el mundo, podemos ver una cantidad similar de hombres y mujeres disfrutando de cosas como los videojuegos, los comics o la animación. A pesar de que los chicos aún son levemente mayoría en este rubro, los días en que encontrabas una mujer por cada centenar de otakus en cada convención ya quedaron atrás.

En Japón (nuestro amado país de ensueño) incluso las chicas otaku tienen su propio lugar y nombre entre las tribus urbanas, aunque, al igual que la palabra otaku, la cual traducida es un nombre muy despectivo, la definición para las mujeres tiene el mismo propósito, pero las chicas toman su nombre con tanto orgullo. La palabra en si es **Fujoshi**, y este es un pequeño reportaje de lo que es ser mujer en la tierra del anime y el moe.

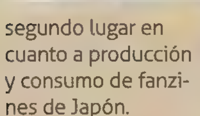
MENTES ABIERTAS EN UN MUNDO CERRADO

Como en todos los medios donde por muchos años, predominó la presencia masculina, las fans del anime y el manga fueron en un principio una curiosidad más que una rareza. En oriente, la visión de las grandes casas editoriales, -que por bien o mal-, catalogaron a las fujoshi menos como bichos raros y más como individuos de consumo, provocó que las compañías comenzaran a apoyar más a la mujer otaku, y en base a la buena publicidad que acompaña a sus mangas más exitosos para este sector, romper el mito de la chica retraída y de mal gusto que se encerraba en su cuarto todo el día a obscuras para ver yaoi (yo lo hago a la luz del día, (¿Eso cuenta?), aunque socialmente aun se encuentran en un estándar más bajo que sus contrapartes americanas, donde al convertirse el gusto por la animación y el manga en una moda, las chicas que disfrutaban de este entretenimiento dejaron de verse como bichos raros y más como personas de gustos diferentes, ya fuesen hombres o mujeres.



Ok, parte de esto es muy cierto, el género Yaoi siempre ha sido uno de los productos que más consumen las Fujoshi, de hecho esto fue parte de la mala fama que durante años persiguió a las chicas que gustaban del manga, ya que "las otras mujeres" comenzaron a mal juzgar a toda chica que leyese, dibujase, o mencionara relaciones entre personajes masculinos, de hecho la palabra Fujoshi se podría traducir como "podrido" haciendo alusión a que esta era una idea de personas enfermas, hoy día no es nada raro escuchar a dos chicas del medio imaginarse a tal o cual personaje popular en situaciones yaoi, especialmente si a esto le añadimos la infinidad de doujinshis (fanzines) dibujados por fans, donde a manera de parodia, se presentan situaciones de corte yaoi y shonen ai, incluso al lado de las parodias hentai, los doujinshis yaoi y shonen ai ocupan el





segundo lugar en cuanto a producción y consumo de fanzines de Japón.

GUSTOS PARA UN PÚBLICO PARTICULAR

En gustos se rompe géneros, existen infinidad de comercios para complacer los variados y particulares gustos de las chicas que aman el manga, y muchos de ellos están ubicados en lo que bien podríamos llamar "el camino de las princesas", **Otome road**, avenida comercial ubicada en las cercanías de *Ikebukuro*, en la ciudad de Tokio. Cuenta con infinidad de tiendas y locales varios que ofrecen servicios para atender los gustos de las chicas otaku. Tiendas de videojuegos donde el género *visual novel*, con temática de chicos guapos se encuentran a la orden del día, tiendas especializadas en *manga y anime Yaoi*, o en novelas románticas de dichos géneros, y por qué no, también de corte Yuri pueden encontrarse si buscas con cuidado.

CURIOSAMENTE A LAS MANGAKAS NO SE LES CONSIDERA FUJOSHI O KIFUJIN, YA QUE AL GANARSE LA VIDA CON ESTA PROFESIÓN, SE GANAN TAMBIÉN EL RESPETO DE SUS ALLEGADOS

Entre lo más curioso y agradable del lugar se encuentran los cafés temáticos, imagínenselo, llegan a un café y son atendidas por un guapo (y a veces andrógino) mayordomo que lo primero que te dice al entrar es "bien venida mi dama o mi princesa" y no sólo eso, puedes elegir quién te atenderá y apartarlo ya sea por una o varias horas, en todo ese tiempo te tratará como su princesa, te servirá postres y platillos elegantes y si lo deseas tocará el violín (el instrumento musical, mal pensadas) sólo para tí, y si tú lo deseas, escuchará todo lo que quieras contarle sin importar lo que sea, ya que tú eres el ama y él tu fiel sirviente, kawaiiiiiiiiiiiiiiiiiii... estos locales tienen diversas variantes, entre ellas están los cafés crossplay, donde chicas vestidas como guapos personajes masculinos de anime se desviven por atenderte, y la versión más moe de todas, los cafés atendidos por chicos vestidos de tiernas lolitas, toda una ternura si me preguntan...

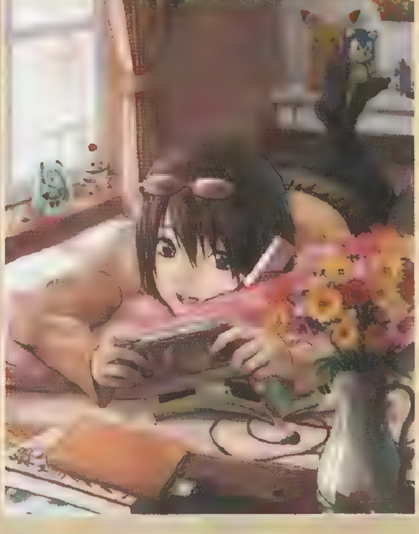
KIFUJIN, MÁS GRANDECITAS PERO CON LOS MISMOS GUSTOS

Al igual que los chicos que llegan a la edad adulta y no pierden sus gustos por el anime, muchas chicas no les importa seguir disfrutando del manga sin importar qué edad tengan o si son ya todas una profesionistas o amas de casa, para ellas existe una connotación más elegante y menos despectiva, se le dice **Kifujin**, término que designa a toda mujer no adolecente que mantiene sus gustos de otaku, pero al ser mayor en un país donde el respeto por los superiores (en todos los sentidos) está muy arraigado, ya no es correcto nombrarles como fujoshi, por lo cual se usa este término que traducido suena algo así como "elegante o fina" todo lo contrario al apelativo para las chicas más jóvenes.

¿Y QUÉ HAY DE LAS MANGAKAS?

Curiosamente a las mangakas no se les considera Fujoshi o Kifujin, ya que al ganarse la vida con esta profesión, se ganan también el respeto de sus allegados, especialmente si son tan exitosas como los hombres que predominan en la industria, razón por la cual, el único apelativo con el que se le puede llamar es Sensei o Senpai por parte de sus subordinados, una completa curiosidad ya que muchas de estas chicas, a excepción de aquellas veteranas que crecieron con la industria, fueron en sus comienzos fujoshis que asistían a eventos o consumían los productos que las calificaban como tal.

Obviamente no a todas las chicas otaku les gusta el yaoi o leen novelas con temática shonen ai, pero el término se ha generalizado al grado de que toda chica en el medio es encasillada o estereotipada de esta manera.



Al pasar de los años, al igual que la palabra otaku, la palabra Fijoshi, ha dejado de ser un término para segregar a un segmento de la población y se ha convertido en un apelativo que define a una generación con gustos y modos de pensar tan respetables como cualquier otro ¡Alabado sea el manga!, wiiii... Nos vemos pronto, en nuevas e interesantes notas sobre este medio, que como diría mi personaje favorito de comic party "se te mete hasta los huesos" bye, bye.

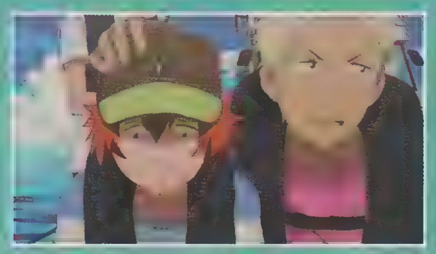


SHONEN +12

TSURITAMA

UNA HISTORIA DE PESCADOS Y TAPIOCA

ORGANIZACIONES SECRETAS Y PATOS





LOS INTRÉPIDOS PESCADORES





MORDIENDO EL ANZUELO

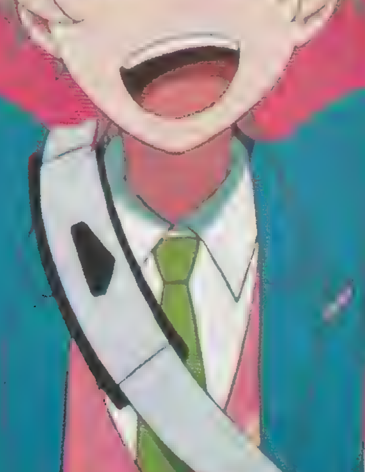


FICHA TÉCNICA

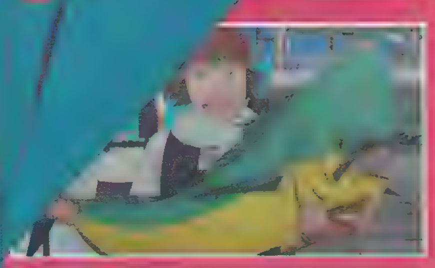
















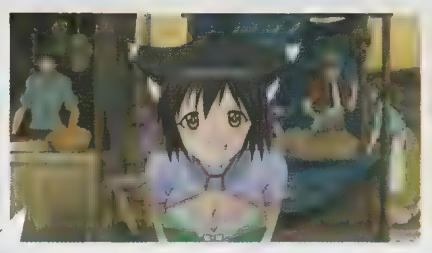


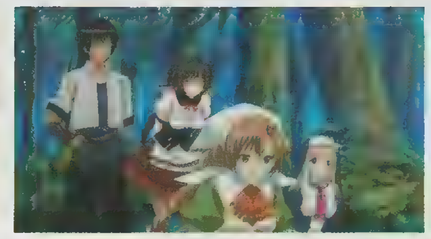
SHINING HEARTS SHIAWASE NO PAN

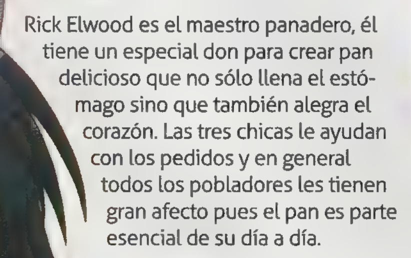
SHONEN +15

Por Gaby Maya

Es bien sabido que no hay nada más delicioso que un pan recién horneado. El aroma reconfortante del pan mientras se cocina nos llena a todos con una sensación de seguridad y tranquilidad. Esto lo saben muy bien Neris Filiam, Amil Manaflare, y Airy Ardet, quienes en su panadería, La Couer, se enorgullecen de hornear el pan de la felicidad.









Rick Elwood es el maestro panadero, él tiene un especial don para crear pan delicioso que no sólo llena el estómago sino que también alegra el corazón. Las tres chicas le ayudan con los pedidos y en general todos los pobladores les tienen gran afecto pues el pan es parte esencial de su día a día.

De hecho es tan delicioso que los cuatro amigos se dan el gusto de obsequiar pan a los huérfanos, e incluso a los habitantes del bosque como los elfos Rana y Alvin. Aunque Alvin es un poco amargado, y sospecha que la Luna Roja traerá desastre a su apacible isla, su hermana adora el pan.

A pesar de llevar una vida tranquila, Rick en ocasiones es atormentado por recuerdos donde se ve en batalla. Tiempo atrás, él fue arrojado sobre la costa de la isla después de una terrible tormenta, pero sin un solo recuerdo de dónde venía. Lo único que lo acompañaba era su armadura y espada, pero él no sentía ser un caballero, sin embargo sí tenía gran habilidad para preparar delicioso pan, y a eso enfocó sus esfuerzos.



el delicioso pan de Rick le va devolviendo sus fuerzas. Al poco tiempo, buques piratas se avistan acercándose a la isla y como medida de precaución, una orden de apagar las luces se emite.

Kaguya se despierta con amnesia, pero aparte de eso, ella está completamente bien. En el momento peor posible, la joya de Kaguya empieza a brillar mostrando a los piratas la isla; después de presentarles batalla, le preguntan a Kaguya quién es ella, pero Kaguya ignora el por qué es perseguida, pues ella ha perdido sus recuerdos.

FICHA TÉCNICA

Idea Original: Fantasia, Aventuras, RPG
Director: Itsuro Kawasaki
Diseño de personajes: Tony Taka
Música: Hiroki Kikuta
Estudio: Production I.G.
Episodios: 12

Para conseguir el dinero para reparar el horno, Rick hace un trato con Hank, el enano, quien le ha mostrado a Rick su gran invento, una especie de androide, pero que le falta poder. Hank supone que en el barco encallado debe estar esa fuente de poder, además de suficiente tesoro para cubrir los gastos de un nuevo horno. Acompañados por Xiao Mei, una adorable nekomimi, se embarcan para sacar el tesoro de las aguas, sólo para tenerlo confiscado por los soldados del



TONY TAKA SENSEI REALIZÓ EL DISEÑO DE PERSONAJES DE ESTE ANIME QUE ES DIRIGIDO POR **ITSURO KAWASAKI**. APENAS CONSTA DE 12 EPISODIOS

Un día, una luna llena roja anuncia que una terrible tormenta azotará Wyndaria. Los cuatro panaderos advierten a la población a tiempo para buscar refugio, pero la tormenta es tal, que obstruyó las chimeneas y en una explosión se destruyó el horno de piedra en la panadería de Rick, poniéndolo en grandes problemas pues ahora no puede hornear; y sin pan para vender no hay dinero para reparar el horno.

La tormenta no sólo dejó destrucción a su paso, también llevó hasta la costa a una bella joven que ha perdido su memoria; salvo por su nombre, Kaguya. Rick y las chicas notan que ella lleva una joya especial al cuello. De inmediato es acogida por la buena gente de Wyndaria y aunque se encuentra muy débil,



reino. Así es la ley, y aunque resulta un poco complicado, da una excelente excusa para que todas las chicas tomen el sol mostrando sus curvas en coquetos bikinis.

También está el episodio con Melty y Sorbet, y su búsqueda por crear el más delicioso helado. Aunque esto resulta encantador, ofrece muy poco interés al desarrollo de la historia, sin embargo lo dejan a uno con deseos de volver a verlos.
A partir del episodio seis, la cosa comienza a ponerse un poco más interesante.
Rick y las chicas reciben un pedido de pan de parte de la mucama del castillo, Lorna Murasame. Ella es una nekomimi linda pero torpe con impresionantes habilidades en la cocina y otras actividades de mucama. En el castillo, una cantidad anormalmente grande de guardias están apostados en torno al castillo de Lagunas y Lufina, explicando la razón del pedido a la panadería. Rick y Neris son llamados también, para proteger el castillo del ladrón Black Tail, que es obviamente, Xaoi Mei.

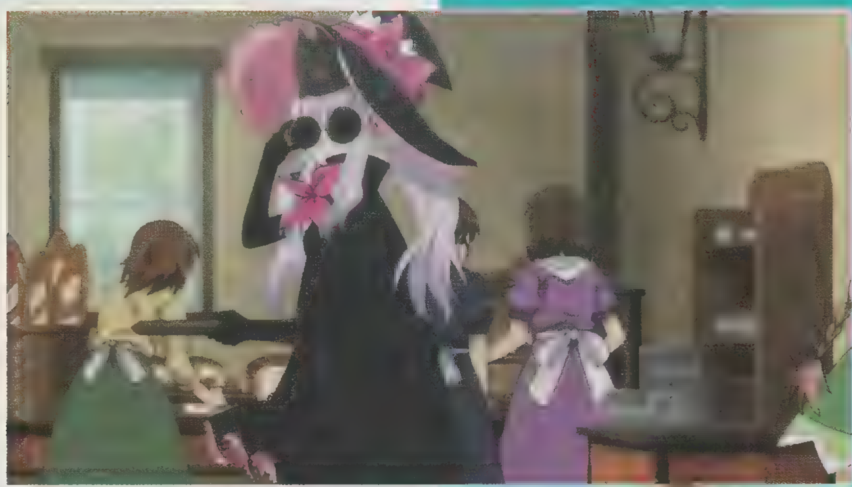
Rick tiene una espada y sus habilidades de antes de perder sus recuerdos, mientras que Neris tiene un arco y flechas. Logran evitar que Black Tail robe un objeto que se encuentra bajo llave, pero al día siguiente Rick confronta a Xiao Mei para conocer sus razones, ella se considera una especie de Robin Hood, y desea poder ayudar más a los huérfanos de la isla.

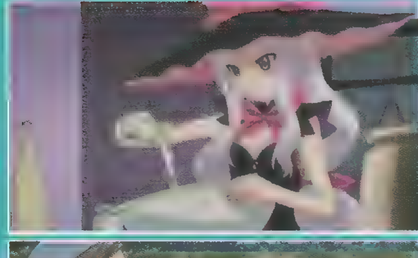
Aquí aprendemos que la gran mayoría de los habitantes en Wyndaria llegaron a la costa arrojados ahí por una tormenta. Rick se pregunta cómo habría sido su vida anterior, y entra en un debate personal, sí tal vez debería volver a la aventura como caballero pero eso implicaría abandonar a sus amigas y su amada panadería. Al llevar un pedido de pan al bar de Flora, quien también llego a la isla de la misma manera que Rick y Kaguya. Ella le explica que Maderas, el pirata que la acogió cuando llegó a la isla le ayudó a ganarse la vida. Flora le dice a Rick que ella no busca recuperar sus recuerdos, pues ahora es feliz con su hijo Shu.

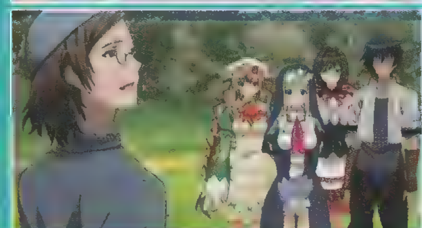
Poco después, Xiao Mei tiene éxito en recobrar una llave de la caja que los soldados confiscaron antes, y con esta se activa el androide el cual de inmediato afirma que debe proteger a su reina, y como ya habrán imaginado esta es Kaguya.

EN ABRIL OF 2012 SE ESTRENÓ SHINING HEARTS -SHIAWASE NO PAN, PARTE DE LA FRANQUICIA SHINING HEARTS, QUE OCURRE DENTRO DEL UNIVERSO DE SHINING, CON PERSONAJES NUEVOS, MUCHA AVENTURA, FANTASÍA Y PAN RECIÉN HORNEADO









Al activarse el androide, también llega una nave con unos hombres lagartos que están en busca de Kaguya y principalmente su collar, que tiene una piedra especial, la piedra del espiritú. La joya tiene sus recuerdos de la joven y sin su poder Kaguya es una chica normal, por lo que los hombres lagarto la secuestran fácilmente a pesar de su androide protector.



Sin misericordia atacan a la isla de Wyndaria y todo se convierte en una zona de guerra. Rick es convocado para el castillo para ayudar a detener los ataques de los hombres lagarto sobre Wyndaria y traer de vuelta a Kaguya. Rick está indeciso pero Lagunas sabe de su fuerza y cree que es el mejor para luchar. Una vez que ha decidido ser un guerrero, Rick gana alas con el fin de volar a la nave de guerra. Se da una espectacular batalla, y con la ayuda del poder de Kaguya, juntos, ella y Rick vencen a los invasores y retornan juntos a la isla donde todos los están esperando.

Rick ha cumplido su deseo subconsciente de entrar en batalla y vuelve a hornear pan. Como él había perdido su capacidad, debe comenzar desde el principio y aprender todas las habilidades con Madera de nuevo. Se da cuenta de las cosas pequeñas que antes había ignorado. Tal vez perder y recuperar sus habilidades fue mejor para él y que va a poder preparar un pan aún más sabroso.

En abril de 2012 se estrenó *Shining Hearts -Shiawase no Pan*, parte de la franquicia *Shining Hearts*, que ocurre dentro del universo de *Shining*, con personajes nuevos, mucha aventura, fantasía y pan recién horneado. **Tony Taka**-sensei realizó el diseño de personajes de este anime, que es dirigido por **Itsuro Kawasaki**. Apenas consta de 12 episodios.





RESIDENT EVIL RETRIBUTION

TODOS QUEREMOS MÁS

Por Jesús Chavarría
@jchavarria_cine

QUIZÁS SEA UNA DE LAS ADAPTACIONES QUE MÁS LIBERTADES SE HA TOMADO CON RESPECTO A SU FUENTE ORIGINAL. SIN EMBARGO, LOS RESULTADOS EN TAQUILLA LE HAN GARANTIZADO MILES DE SEGUIDORES ALREDEDOR DEL MUNDO, MISMOS QUE HOY ESPERAN CON ANSIA LA QUINTA ENTREGA DE LA SERIE. Y ES QUE, DEBEMOS ACEPTARLO, PESE A LA ENORME CANTIDAD DE INCONGRUENCIAS Y SU FALTA DE APEGO AL VIDEOJUEGO QUE LE DIO ORIGEN, ES MUY DIVERTIDA Y ESPECTACULAR.



UNA MUY LARGA Y DESVIRTUADA VERSIÓN

Fue en el 2002 que **Paul W. S. Anderson** -quien ya había llevado al cine un concepto proveniente del mundo de las consolas, *Mortal Kombat* (1995)- perpetró la que sería la primera entrega de la franquicia fílmica basada en videojuegos, más exitosa que se haya visto. En ese entonces, por más intentos que se habían hecho, este tipo de adaptaciones estaban lejos de funcionar, circunstancia que por supuesto, *Resident Evil* no ayudó a cambiar, y que prevalece hasta el día de hoy. [illegible] tuvo varios puntos a su favor, primero una aceptable manufactura visual, luego un guión convencional pero ágil y entretenido, además de buenos efectos especiales y una protagonista carismática y muy linda.

Fue así como pese a sus detractores –en su mayoría acérrimos fans del videjuego- la cinta dio origen a una saga que con cada entrega, siguió haciendo pedazos la historia original, aunque consiguiendo excelentes números en taquilla. Con todo el descaro del mundo, hizo aparecer y desaparecer personajes, [illegible] mucho por darle una justificación; puso cada vez más efectos especiales, e incluso se adentró con acierto en el campo del 3D, entregando una de las cintas que mejor aprovecharon en su momento dicho forma- [illegible] 2012 [illegible]



ve el otrora agente del escuadrón de Umbrella, María Esmeralda "Rain" Ocampo, **Michelle Rodríguez** –Saga *The Fast and the Furious*- es quién le vuelve a interpretar. También hay adiciones, como la de **Li Bingbing** y **Kevin Durand**, actores que encarnan a Ada Wong y Barry Burton, ambos traídos directamente de la versión de los videojuegos.

RESIDENT EVIL 5: LA VENGANZA, POR SU TÍTULO EN ESPAÑOL, SE FILMÓ DURANTE 55 DÍAS, EN LUGARES DE NUEVA YORK, TOKIO, TORONTO Y MOSCÚ.

En cuanto a la historia, todo gira alrededor de los pasos de Alice, quien deambula en un mundo presa de las maquinaciones de Albert Wesker –líder de la corporación Umbrella- , mientras trata de aclarar su mente –sí, otra vez-. En cuanto a la propuesta visual, tiene muchas referencias al modo de juego de las versiones 4 y 5 del Resident para las consolas.



[illegible] que no promete otra cosa que mantenerse en la misma línea, muchos "fuegos artificia-[illegible]" y diversión por diversión.

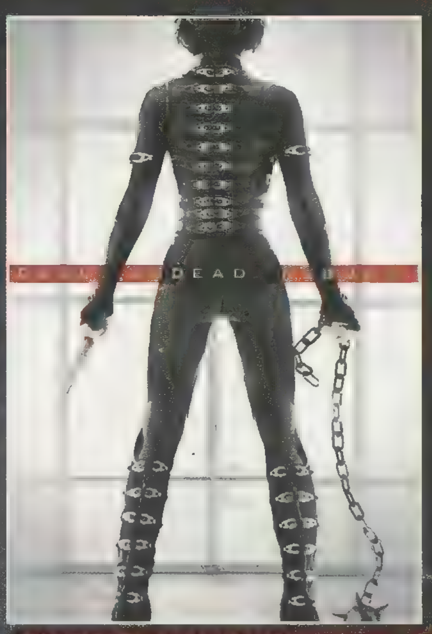
Así pues, en esta ocasión los productores y el director Paul W. S. Anderson, quien se reencuentra por tercera vez con Alice –papel a cargo de la indiscutible y preciosa **Milla Jovovich**-, deciden seguir retorciendo la trama, mucho de lo que vimos con anterioridad queda de lado y traen de regreso a un motón de personajes, algunos de ellos fallecidos durante la saga.

Veremos De nuevo al líder de la resistencia Leon S. Kennedy, interpretado por **Johann Urb** – *Pornstar* (2009)-; a una Jill muy acorde a como se le vió en el juego de Capcom, papel a cargo de la actriz británica **Sienna Guillory** -*Eragon 2* (2006)-; al ahora duplicado Carlos Oliviera, encarnado por el actor israelí **Oded Fehr** – *La momia* (1999)-; y claro, ya estando en esas, también vuel-

NO ENGAÑA A NADIE

Pero lo más llamativo de todo esto, es que como sucedió con su predecesora, *Resident Evil: Retribution* está filmada en 3D, es decir, no se trata de una de esas cintas que luego de estar terminadas, son convertidas a dicho formato y resultan en su mayoría, un engaño para el espectador. No, en este caso el 3D está de origen y las secuencias plagadas de impactantes efectos especiales que saltan de la pantalla, están aseguradas. Basta recordar aquella escena de *Resident Evil 4: La resurrección* (2010), en dónde Jill y Alice pelean con Majini verdugo –el gigante con el hacha- en los baños de la prisión en que están atrapadas, para darnos cuenta de los balances de Anderson a la hora de manejar este espectacular formato.

Resident Evil 5: la venganza, por su título en español, se filmó durante 55 días, en lugares de Nueva York, Tokio, Toronto y Moscú. Su estreno está previsto para el mes de septiembre de este 2012 y ha generado muchas expectativas, sobre todo en aquellos que gozan de espectaculares aventuras que deambulan entre el terror y la ciencia ficción, amén de los fans del videojuego original, que al enterarse de los cambios que esta vez presenta con respecto a lo que ha sido toda la saga, han comenzado a albergar la esperanza de que pueda por fin, convertirse en una digna versión de su fuente original. Habrá que acudir a las salas de cine, para descubrirlo.



RESIDENTE EVIL: LA VENGANZA
Estados Unidos, Canada, Alemania / 2012
Título original: Resident Evil Retribution
Guión y dirección: Paul W. S. Anderson
Fotografía: Glen MacPherson
Reparto: Milla Jovovich, Sienna Guillory, Michelle Rodriguez, Johann Urb, Li Bingbing, Shawn Roberts, Kevin Durand, Oded Fehr, Boris Kodjoe, Colin Salmon





poyopoyo Kansatsu

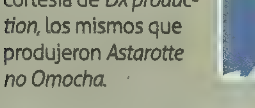
LA VIDA COTIDIANA DE UN GATO BOLA

Por Judith D.

En lo personal siempre me han encantado los gatos, ese endemoniado e hipnótico encanto y un no se qué, que te atrapa y te obliga a ser su más fiel sirviente, aunque para la vista de los demás sea sólo una mascota. Pero este minino con su peculiar cuerpo de pelota, es sin duda la tentación de todo individuo obsesionado con los felinos.



Esta singular serie nos llega de la mano del director **Akitaro Daichi**, que entre sus curiosidades fue encargado del stroyboard en *Brave 10* y *vampire Princess Miyu tv*, así como director de la serie *fruits Basket*, Akitaro es el responsable de llevar la visión del manga creado por **Ru Tatuki**, hasta las pantallas de *TV Tokyo*, cortesía de *Dx production*, los mismos que produjeron *Astarotte no Omocha*.



ACARICIANDO GATITOS ESFÉRICOS.

El desvarie en Poyopoyo comienza cuando la empleada, **Moe Satou,** se tambaleaba por la calle completamente ebria y encuentra una cosita redonda y peluda, sobre la que se queda dormida (sí, en plena calle) al amanecer se da cuenta que es un gato redondo y suavecito, el cual no puede resistir la tentación de llevárselo a casa (después de dormir otros 5 minutos), muy a pesar de su hermano Hide, a quien el animalito le da pavor, pero su padre, el rudo señor Satou, lo adora, aunque su cara de "enojo perpetuo" no lo demuestre. La ternura del minino, al que la señorita Moe llama **Poyo**, se gana a todo mundo, aunque nadie además de la familia Satou, sepa qué clase de animal es.



Así comienzan las aventuras de Poyo, un gatito redondo, que genera risas en los televidentes, su peluda ternura es capaz de doblegar al hombre más fuerte de Japón (el señor Satou) o convertir en tiras humanas la cara del pobre de Hide, aunque la situación se torna extraña cuando otro gato, de nombre **Kuro**, se muda a la casa y comienza una relación eeeh... digamos algo adulta con poyo (cof, cof, yaoi cof, cof) Durante el festival del Setsubun, Moe lanza semillas para alejar a los demonios, curiosamente, Poyo siempre corre adonde la chica lanza las semillas, lo que le da muy mala espina a Hide.

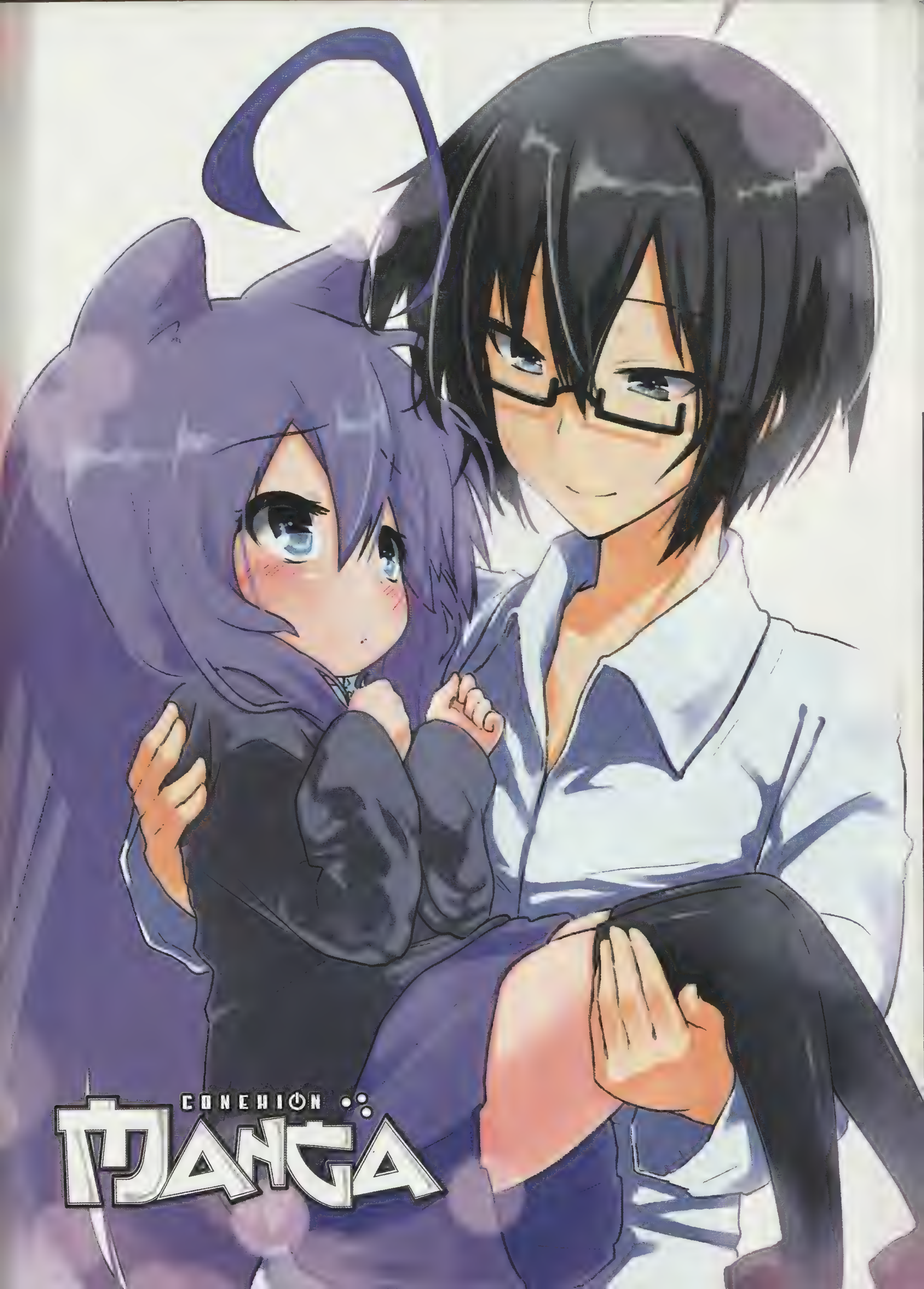


GRAN PARTE DE LA TERNURA QUE DESPRENDE EL SIMPÁTICO GATO, ES GRACIAS AL TRABAJO DE SEIYU DE IKUE OHTANI, MEJOR CONOCIDA POR SER LA VOZ OFICIAL DE PICAKU.

En episodios posteriores se unen al reparto, **la vecina de al lado** (nunca dicen su nombre) dueña de kuro, que piensa que poyo es redondo por dormirse en una sesta, **Zuzuki** compañero de Hide, morboso y obsesionado con Moe, y su amiga **Maki**, quien está enamorada de Hide por su carácter enojón, es un tanto torpe pero muy linda.

Poyopoyo entra en el rango de series que se emiten entre comerciales, cada capítulo tiene sólo 3 minutos de duración, muy bien administrados por cierto, razón por la cual los episodios son muy dinámicos y los chistes directos, perfecto para un maratón de carcajadas.

La serie es tan buena que fácilmente les alegrara el día, desafortunadamente no nos durará más de uno, mi humilde opinión, es que la reserven, especialmente esos lunes en los que lo psicokiller nos sale tan natural y buscamos cualquier pretexto para iniciar un apocalipsis nuclear.


CONEXIÓN
MANGA


LA BATALLA
ONE SHOT
PRESENTA:
オタク
FRIKIS
Contendiente: Ulises Avila Roque

MAL,

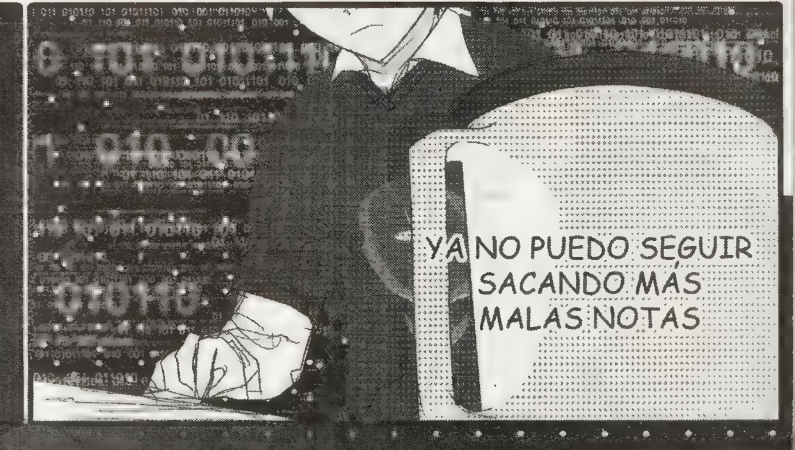
MAL,

MAL,

EDIFICO DEPARTAMENTAL
MÉXICO DF 2:15 AM

¿DESDE CUÁNDO LA FÍSICA ME ES TÁN DIFICIL?

SÓLO FALTA UN EXAMEN ANTES DE QUE COMIENCEN LAS VACACIONES DE VERANO



BUENO... AL MENOS NO SOY EL ÚNICO QUE LA ESTÁ PASANDO MAL...

DE SEGURO TODOS LOS DEMÁS TAMBIÉN SE ESTÁN DESVELANDO PARA NO REPROBAR

TODOS

.....

SE ESTÁN ESFORZANDO

...

VICTORIAAA

¿?

LEOL 19 AÑOS

¿AH?
¡¿SE HA LEVANTADO DE NUEVO?!
¡PUES ASÍ LO QUISISTE! ¡TECNIC..!
¿UH?
HEY VIEJO ¿TAMBIÉN TE ESTÁS DESVELANDO?
¿Y TÚ QUÉ HACES A ESTAS HORAS? ¿VES COSAS OBSCENAS?
RAFA 18 AÑOS
¡BOMBA SHURIKEN!
FIUM
¡AH MANO EQUIVOCADA!
POU
DAME UN RATITO QUE AHORITA TE ATIENDO
¡ESTOS CANALLAS SALEN DE DONDE SEA!
¡¡
¡FIU! ESTO DE SER UN HÉROE DEL COSMOS NO ES NADA FÁCIL
¡¿QUIERES MÁS?!
GIAAA!
YA CÁETE CARAMBAS
AHORA SÍ VAS A CONOCER MI VERDADERO PODERRR
¡...TODOS MENOS ESTE!


VAMOS DOC. ¿NO ME PUEDES HACER EL FAVORCITO?
¡QUE NO! PREPÁRATE TU PROPIO HOT-DOG
DIA SIGUIENTE
BUENO ¡OK! ENTONCES ¿QUÉ TAL LO DEL COSSPLAY? ¿LE ENTRAS?
YO SERÉ CLOUD
EH.... ¿SEGURO?
HEY ESPERA ¿ACASO NO TENÍAS OTRO EXAMEN ANTES DE ACABAR EL AÑO?
¿NO SE SUPONE QUE DEBERÍAS DE PONERTE A ESTUDIAR?
HOWART 20 AÑOS
¡PARA NADA! ¡RECUERDA QUE SOY EL GRAN GENIO QUE APRENDE LO QUE SEA EN SEGUNDOS!
PERO AUNQUE DIGAS ESO...
VAMOS DOC. CON LOS DISFRACES QUE TENGO LISTOS SEREMOS LA SENSACIÓN DEL EVENTO
SÓLO IMAGÍNATELO....
NO, SABES QUÉ CREO, QUE ESE DISFRAZ NO TE VA A QUEDAR
¿Y AHORA PORQUÉ PONES ESA CARA?
¡AH! YA SÉ ¡TU PUEDES SER GOLLUM!
NO, NO, NO
¡MEJOR VOLDEMORT!
¿DE QUÉ ESTAS HABLANDO?


ES ELEMENTAL MI QUERIDO WATSON
¡PLAM!
¡ESCUCHA!
¡ESTE ES EL MOMENTO QUE TODOS HEMOS ESTADO ESPERANDO!
¡FINALMENTE NUESTR PAÍS ESTÁ SIENDO TOMADO EN SERIO E ESTOS EVENTOS COSS-PLAY! ¡PODEMOS SER HAST EL ORGULLO DE NUEST NACIÓN!
QUE BUENO PERO IGUAL AÚN NO ME INTERESA
¡¿POR QUEEE?!
PUES TOTAL ENTONCES LE PREGUNTARÉ AL BUEN KENNEDY
¡HEY! ¿ESTAS INSINUNAD QUE YO NO TENGO NADA QUÉ HACER?



¿CREES QUE TENGO EL TIEMPO PARA PERDERLO EN ESAS ESTUPIDECES?
PLAF
BUENO PUES SI NO QUIERES NO
¡SIEMPRE TE CREES LA GRAN COSA...!
¡PERO AL MENOS A MÍ NO ME CORRIERON DE MI CASA!
¿PARA TI LA VIDA ESCOLAR HA DE SER UN JUEGO VERDAD?
PUES AUNQUE NO TE LO CREAS HABEMOS MUCHOS QUE HASTA NOS TENEMOS QUE DESVELAR PARA SEGUIRLE EL RITMO A TIPOS COMO TÚ

¡AQUÍ APESTA! ¡YO ME LARGO.....!
¡HEY ESPERA!
PLAFF!
¿ASÍ QUE PUEDES PERDER TU BECA HUH.....?
ESTO NO ES JUSTO
YO TENGO QUE DESVELARME PARA NO SER EXPULSADO
EL NO HACE NADA Y HASTA LE DAN PREMIOS
BUENO PUES.... NACISTE TONTO YA RESÍGNATE
¿NO LO ENTIENDES? SI PIERDO MI BECA ME TENDRÉ QUE REGRESAR CON MIS PADRES
¿Y SI LE PIDES AYUDA A RAFA? COMO BUEN GENIO, DE SEGURO QUE EXPLICA LAS COSAS COMO PARA QUE HASTA TÚ LE ENTIENDAS







NO TENIAS QUE PONERLO ASÍ,
SÉ QUE LO QUE HICE ESTUVO MAL...

GRACIAS A QUE RAFA ME AYUDÓ
PUDE CONSERVAR MI BECA UN RATO MÁS

Y SOBRE LA VENGANZA QUE RAFA HABÍA
PREPARADO PARA MÍ, SÓLO TENGO ALGO QUE DECIR
.....


¡AHORA SÍ QUE TE PASASTE GORDO!
CONCURSO
¡Y ASÍ! UNA VEZ QUE TODOS LOS MALOS HAN SIDO VENCIDOS
¡ES LA HORA DE QUE EL HÉROE LEGENDARIO SE COBRE SU RECOMPENZA ...!
¡SAKURA CH...!
POW
¡PIÉRDETE!
AHORA QUE ME ACUERDO YO TAMBIÉ TENÍA EXAMEN HOY
JE JE JE
Y YA LO REPROBÉ
FIN

ROMPIENDO LAS REGLAS

Por Lobo

Si bien es cierto que en los comic de todo el mundo casi siempre presentan historias llenas de fantasía y "personajes imposibles" que no podrían existir en el mundo real (¿verdad Supermán?), en Japón estos elementos son llevados a extremos prácticamente bizarros al usar -y abusar- de la ley del "Todo se vale".

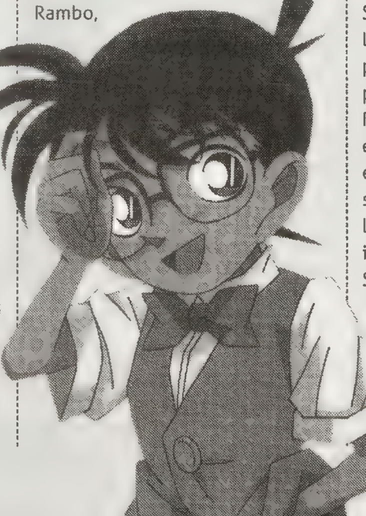
Gracias a esto podemos ver mangas en donde niños de trece años participan en sangrientos torneos de lucha o guerreros con "cola de mono" destruyendo mundos enteros con sólo un pequeño rayo de energía e incluso ver colegialas que, como *Alicia en el País de las Maravillas*, viajan a mundos extraños en donde, invariablemente, serán las "elegidas" para salvar a todos.
A continuación veremos dos de las reglas que más comúnmente han roto los mangakas a la hora de crear sus mejores obras, con tal de hacerlas más entretenidas para el público.

DEPORTISTAS Y GUERREROS INSTANTÁNEOS
En la vida real hay una regla inquebrantable para todas aquellas personas que practican un deporte o disciplina marcial y esta es que para mejorar sus habilidades y lograr los resultados deseados se deben pasar incontables años de ejercicio y práctica constante, pero sin sobre ejercitarse, para no causarse daños permanentes.

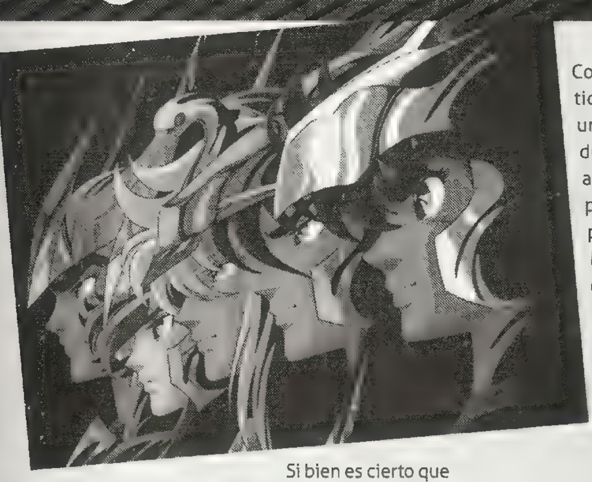
Pero la cosa cambia en los mangas de acción y deportivos en donde los personajes son todos unos "masters" en sus respectivas disciplinas, sin importar si sólo entrenan unos cuantos meses.

Por supuesto el mejor ejemplo es Saint Seiya en donde hasta el más mediocre Caballero de Bronce le daría una tranquiza de miedo al "Canelo", esto gracias a sus duros entrenamientos.

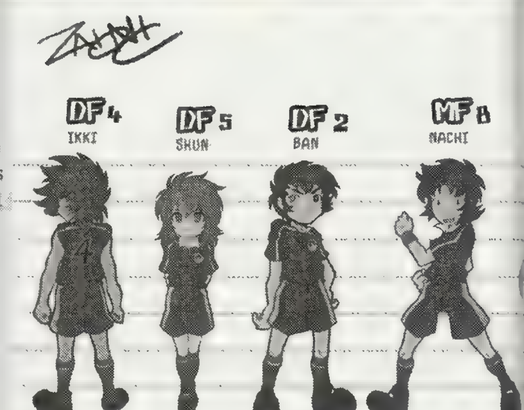
Dichos entrenamientos inhumanos no los aguantaría ni Rambo, pero los "niños del Señor Kido"son otra cosa, pues no sólo todos sobrevivieron para volverse súper humanos, sino que incluso regresaron a la Mansión Kido hasta canonizados, pues después de tal martirio, ya eran todos unos Santos de Athena.



Son Goku es otro claro ejemplo de los entrenamientos exagerados para volverse todo un "Supermán", pues, siendo niño, el maestro Roshi le ponía mil y un tortuosos ejercicios para volverse más fuerte en las peleas, aunque al final todo se resolvía con su payasada de la "genkidama". En este renglón imposible no mencionar a Ranma Saotome, quien era prácticamente una "esponja" que absorbía las técnicas de otros artistas marciales con sólo verlas y practicarlas unas cuantas veces.



Como olvidar los interminables partidos del Capitán Tsubasa, en donde un encuentro de 90 minutos parecía durar una eternidad. Por supuesto algo similar pasaba en Slam Dunk con partidos que se alargaban página tras página o en Hajime no Ippo y Joe del Mañana, mangas de corte boxístico en donde los encuentros a12 rounds duraban prácticamente tomos completos de un manga.



Si bien es cierto que todos estos mangas de acción tienen el "pretexto" de que se rigen por la fantasía, para dar rienda suelta a divertidas batallas y entrenamientos imposibles, tal "pretexto" es inexistente en los mangas deportivos en donde sus protagonistas son personas normales que no tienen más "poder" que su fuerza de voluntad y que a pesar de ser sólo humanos logran hazañas deportivas dignas sólo de Dioses Olímpicos como Hércules. Sin duda vienen a la memoria Steve Kyuga y su "tiro del Tigre" u Oliver Atom y su "tiro con efecto" que después de practicarlos intensamente"por unas semanitas- estos eran tan potentes que Steve y Oliver podían "dispararlos" desde la media cancha, anotar gol y además romper la red, ¿Cómo la ves "Chicharito"? Otro ejemplo es Hanamichi Sakuragi, que tenía un talento en bruto -con énfasis en "bruto"- para el basketball, por lo que ya podía jugar un partido completo después de un par de meses de entrenamiento.

Para acabar con este tema, uno de los mejores ejemplos de "deportistas instantáneos" lo tenemos en Hajime no Ippo, en donde el "cobarde" Ippo Makunouchi decide practicar box para evitar ser víctima de bulling en la escuela y que, gracias a esto, descubre su talento natural para el "deporte de las trompadas" llegando incluso a convertirse en Campeón Mundial. ¡Santos talentos ocultos!

ESPACIO TIEMPO

Y ya que hablamos de mangas deportivos, estos son sin duda el mejor ejemplo de cómo los mangakas retuercen el espacio tiempo a su antojo, con tal de acoplarlos perfectamente a sus tramas.

Sin embargo, en los mangas de acción y peleas el espacio tiempo también sufre importantes alteraciones, tal como lo vemos en *Saint Seiya* y el recorrido de los Caballeros de Bronce por las Doce Casas, el cual deben realizar en menos de doce horas o Athena morirá. Siendo honestos, con tantas peleas interminables en contra de los Caballeros Dorados, si este recorrido se hubiera llevado a cabo en la vida real, Athena se hubiera muerto más de mil veces.

Por supuesto también en *Dragon Ball* el tiempo y el espacio no son más que simples conceptos fáciles de alterar, pues los entrenamientos pasaban de sólo durar unas cuantas semanas a tres largos años, dependiendo de lo fuerte que fuera el rival de Goku, aunque esto le servia a **Akira Toriyama** para dar "cortón" a una historia y comenzar de "cero" con una nueva trama.

Hay que admitir que Toriyama tenía ingenio para hacer transcurrir el tiempo a su conveniencia, pues no olvidemos la "Habitación del Tiempo" en donde los Guerreros Z podían entrar



y entrenar durante todo un año, aunque fuera de la habitación sólo había transcurrido un día. Para colmo Toriyama inventó de "última hora" que los Saiya-jin envejecían más lento que los humanos, por lo que no es extraño que Goku siguiera con su misma apariencia juvenil por décadas mientras que Krillin daba de plano el "viejazo".

Pero, sin duda, el manga que ha hecho un uso realmente "descarado" del espacio tiempo es *Detective Conan*, en donde al ingerir una droga, el joven detective Shinichi Kudo se transforma en Conan Edogawa, un niño de 7 años que busca la forma de volver a la normalidad antes de que todos se den cuenta de su transformación, por lo que sólo tiene unos cuantos meses para lograrlo. Así pues, debido a su trama, aunque Detective Conan ya lleva más de 16 años de publicación, en la línea espacio temporal de esta historia sólo han pasado seis o siete meses. Complicado ¿cierto?

En fin, lo cierto es que los mangakas no se andan con rodeos a la hora de crear una historia "original" para que esta se destaque de todas las existentes en el competitivo mundo de la historieta nipona y, si esto significa romper "un poco" las reglas que rigen el mundo real, que importa si con esto logra la fama como autor "creativo".

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

KingdoM
La épica aventura de Xin

SHONEN 15+

Por Gaby Maya

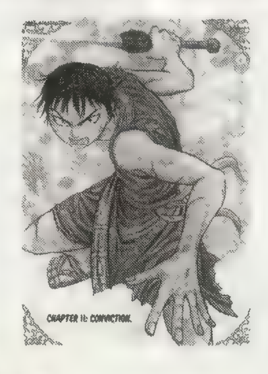


Ningún otro país tiene una historia tan rica y exótica como China, y mucho se ha hablado del famoso Emperador Dragón, Qin Shi Huang, quien fuera el primer emperador de China, constructor de la Gran Muralla, y cuyo gigantesco mausoleo se encuentra protegido por el impresionante ejército de los Guerreros de Terracota. Su vida está plagada de aventuras, intriga y envuelta entre en la espesa niebla de la leyenda, y es justamente aquí donde el mangaka Yasuhisa Hara ha decidido usar su creatividad para relatarnos una aventura épica en la que un valiente jovencito llamado Li Xin seguirá a su corazón para convertirse en un legendario General.

Kingdom se sitúa casi al final de la era de los Estados en Guerra, un período de gran turbulencia que duró 500 Años, un par de jovenes huérfanos de guerra Piao y Li Xin observan cómo termina una batalla y aunque ambos admiten que la guerra es terrible y cruel, los dos amigos sienten el ferviente deseo de convertirse en grandes generales y luchar por su nación.
Al verlos entrenando un día, el consejero real Changwenjun decide adoptar a Piao y llevarlo con él a la capital, Xin ve con tristeza partir al que considera su hermano, sin embargo pocos meses después Piao regresa en medio de la noche, herido mortalmente y da a Xin un pergamino, obligándolo a prometer que llevará a cabo la misión sin importar nada.
Xin decidió en cumplir la última voluntad de Piao sale en busca del misterioso destinatario; después de diversas aventuras entre las que debe enfrentar a un poblado entero de ladrones y asesinos, consigue llegar a una miserable choza donde encuentra de nuevo a Piao, sano y salvo.
Xin no cabe en sí de asombro, sin embargo el muchacho que parece el gemelo idéntico de Piao le revela que él es Yin Zheng, el heredero al trono de Qin, y su vida está en peligro debido a un golpe de estado perpetrado por su medio hermano Chengjiao. Zheng resulta ser un joven muy valiente, pero bastante pedante, le dice a Xin que Piao sirvió como el doble del joven príncipe y estaba de acuerdo en ayudarlo a escapar de la ciudad antes de que se llevara a cabo un atentado en su contra.

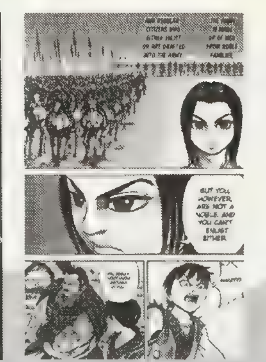
Xin pronto se da cuenta que está frente a una misión de gran importancia, pero Zheng no le agrada mucho, y le advierte que una vez que recupere su reino, le dará una paliza.









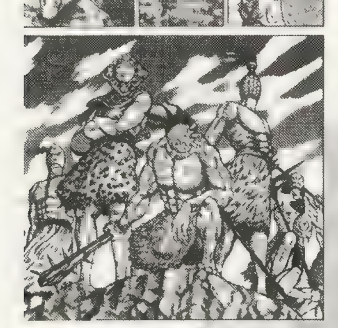


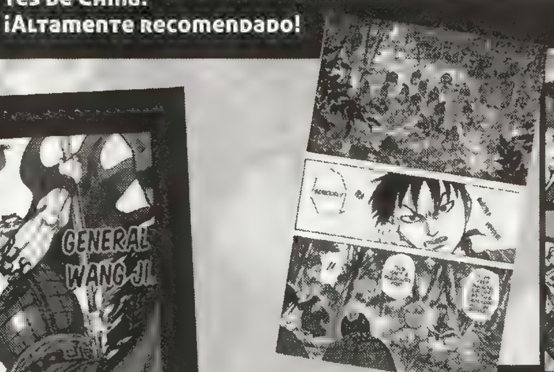
Entre grandes peleas, mucha intriga política, ambos chicos van haciéndose de enemigos y aliados en esta épica aventura sobre el surgimiento del primer Emperador de China.

El manga comenzó su publicación en 2006 en la revista Weekly Shonen Jump de Shueisha. En junio de 2012, se estrenó una serie de 38 episodios.

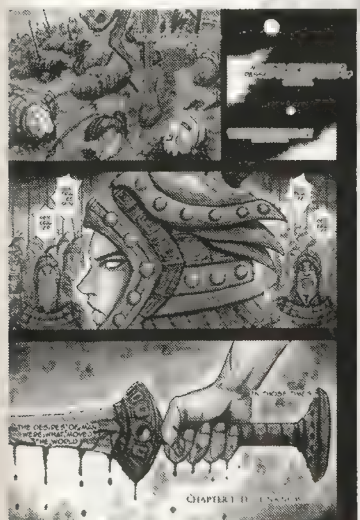
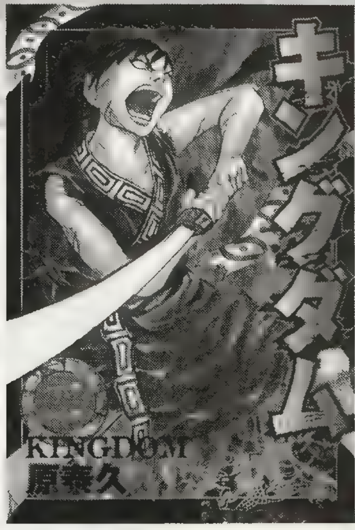


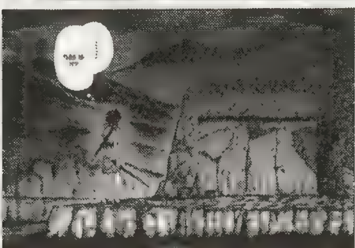
Kingdom es un manga shonen en toda la extensión de la palabra, y aunque obviamente no sigue la historia del Emperador Dragón al 100%, logra darnos una buena cucharada de información de los acontecimientos que formaron uno de los pasajes más interesantes de China.
¡Altamente recomendado!




Género: Aventura, historico
Argumento: Yasuhisa Hara
Arte: Yasuhisa Hara
Editorial: Shueisha Copyright © Yasuhisa Hara / Weekly Young Jump /Shueisha
Clasificación: Shonen
Calificación: 8
Volúmenes: 26 volúmenes y continúa.

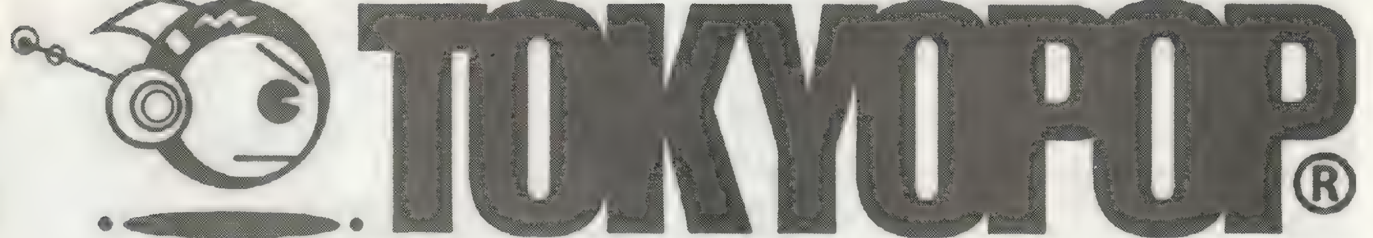



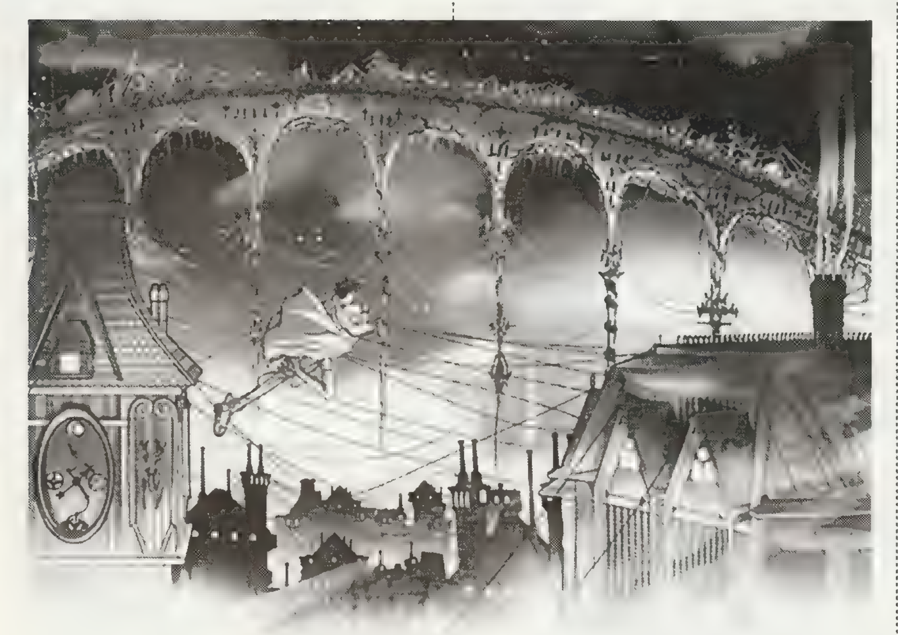

ASCENSO y CAÍDA DE



Por Mónica Uribe



Con el auge de la animación japonesa en los Estados Unidos, las editoriales comenzaron a publicar material de ese tipo y surgieron nuevas; aprovechando el naciente mercado de fans ansiosos de leer manga; dentro de las nuevas editoriales surgiría Tokyopop, que atacaría un mercado existente y muy desatendido: las lectoras femeninas.



LA HISTORIA OFICIAL

En 1997 un conocido empresario editorial de nombre **Stuart J. Levi** transformaría la compañía Mixx (que publicaba *Mixxzine* y *Smile* entre otras) en Tokyopop, empezando la publicación de *Sailor Moon*, que era el éxito rotundo en América. Sus innovaciones editoriales fueron muchas: adaptaron el tamaño de los comics para que fueran más aceptables al público norteamericano, crearía los exhibidores para atraer la atención del público y usaría redes de distribución muy extendidas, de manera que capturó la audiencia buscada y comenzaría a extender su catálogo hasta tener mangas de renombre como *Initial D*, *Ravemaster* y *Getbackers*, entre otros, en la cúspide de su éxito, haría la convocatoria *"Rising Stars of Manga"* para recolectar talento joven de occidente; se lanzó una compilación de varios autores nuevos y muchos de ellos lograron contratos para la publicación de su obra.

De pronto, en 2008, inició una serie de reestructuras en Tokyopop, convirtiéndola en un grupo de compañías y despidiendo a piezas clave en el área de edición. Esto se reflejaría en la calidad del producto y las ventas comenzarían a declinar, la pérdida de las licencias de Kodansha dejaría varias series inconclusas y más descenso en las ventas; hasta que en 2011 se anunció el cierre de publicaciones en Estados Unidos y el inicio del proceso de quiebra.

La historia oficial nos muestra el típico ciclo de producto: inicio, ascenso, éxito y declive, pero detrás de la historia de Tokyopop existen malos manejos y cuestiones truculentas.

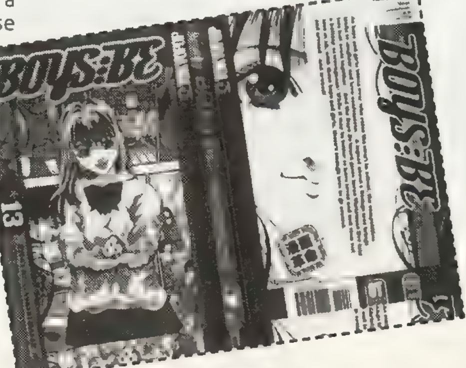


EL LADO OSCURO DE TOKYOPOP

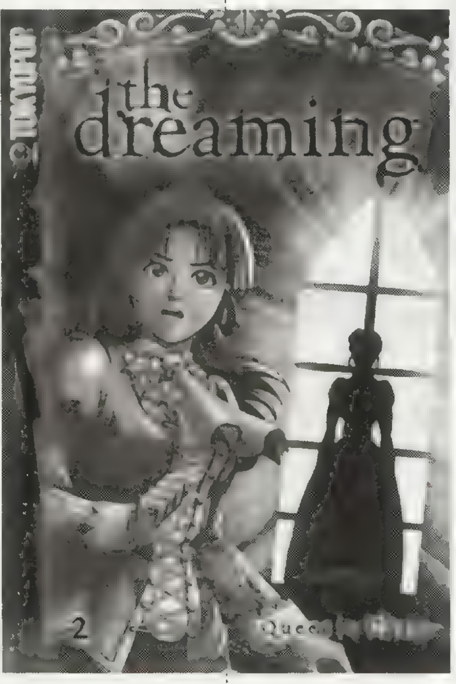
Para adentrarnos un poco en la historia, tenemos que analizar a Stuart J. Levi, quien es un empresario que busca ganancias, de preferencia rápidamente, eso lo lleva a comercializar el producto, aunque sea mal y a morder más de lo que puede masticar y cuando la bomba le explota en las manos, hace manejos raros financieros para invocar quiebra y evitar a las autoridades fiscales.

Levi adquirió los derechos de varias series manga y los revendió a terceros, sin tener la capacidad de hacerlo, lo que le ocasionaría una fuerte falta de confianza con las editoriales japonesas (lo que explica que Kodansha le retirara los derechos) y dejar a varias editoriales colgadas. Pero la parte verdaderamente siniestra viene con los jóvenes e inexpertos autores que cayeron en sus manos.

Los autores firmaron contratos con Tokyopop con la esperanza de ser publicados, recibieron un anticipo de 20,000 dólares y se comprometieron a entregar 6 volúmenes con tiempos de entrega estrictos, a cambio otorgaban derechos absolutos de publicación y comercialización en varios medios, como cine y TV con el entendido de que ellos serían consultados al respecto.

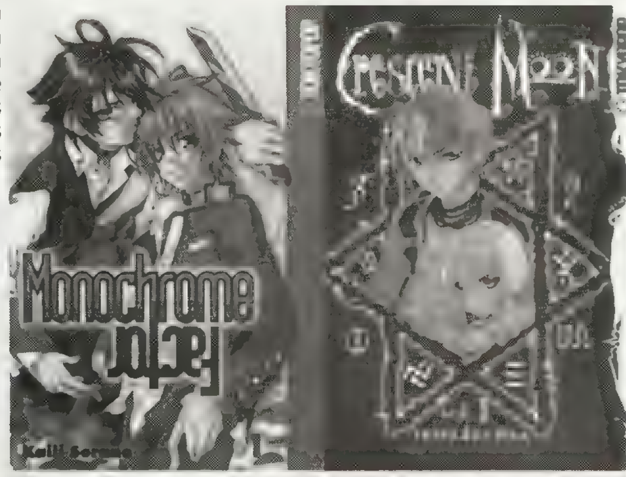


Muchos autores se enteraron de que su producto estaba siendo comercializado por terceras partes y al protestar y tratar de poner un poco de control comenzaron a ser presionados por las fechas de entrega o en caso de incumplimiento, tener que regresar el anticipo; todo esto mientras, no vieron ni un solo centavo de regalías, todo eso mientras se detenía la distribución de sus mangas. Al final, muchos de ellos quedaron sin recibir ni un solo pago y atados de manos por los contratos que firmaron, lo que les impedía comercializar sus obras por otro lado. Al iniciar el proceso de bancarrota se enteraron que sólo aplicaba para Estados Unidos, pero que las filiales de Europa seguían vivas y por ende, también los contratos. Aunque se les ha regresado a los autores los derechos de sus obras, Levi ha conservado los derechos de TV y Filmes, lo cual tiene en el terror a quienes firmaron con él.



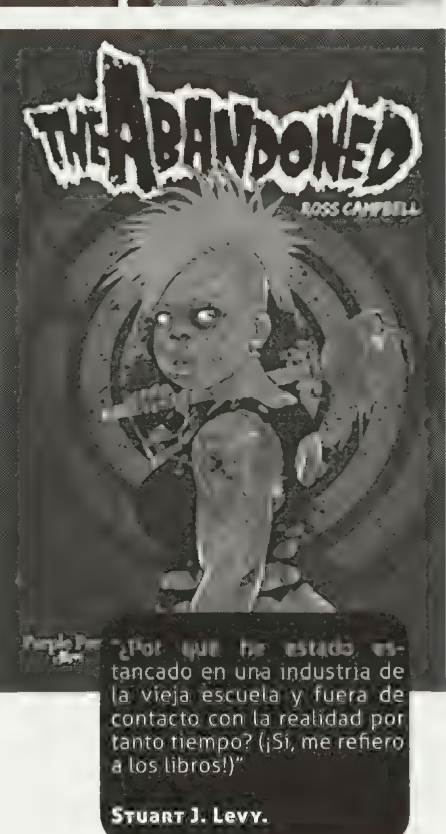
Las víctimas de esto son autores como **Tavisha Wolfgart** y **Rikki Simmons** (Shutterbox) quienes fueron de los primeros que notaron irregularidades e incluso figuras con trayectoria en el cómic como **Ross Campbell** (The Abandoned), quien dice sobre el contrato "ojalá hubiera tenido un abogado a mi lado cuando firmé", otro caso fue el de la autora australiana **Queenie Chan** (The Dreaming) quien también pasó por sus garras. Al quemarse en occidente, echó mano a incipientes autores Coreanos y Japoneses, que ilusionados con entrar al mercado americano, entregaron los derechos de sus obras con iguales o peores resultados.

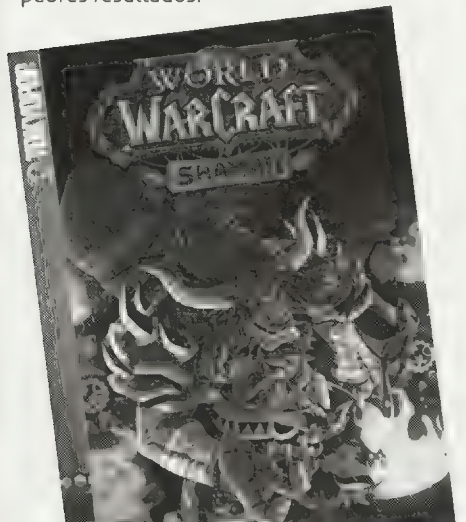
Las andanzas de Levi han continuado, ya que busca irrumpir en el terreno de TV y cine usando los derechos que ya posee, sus más recientes andanzas fueron durante el terremoto de Japón, en que viajó a la isla llevando ayuda humanitaria pero ya en Japón pediría ayuda a la comunidad artística para ayudar a "levantar el espíritu de la gente" aunque, en realidad buscaba nuevas víctimas para volver a incursionar al manga. Aprovechando el desastre también lanzó un kickstarter (recaudación de fondos en internet) para hacer una serie de documentales.









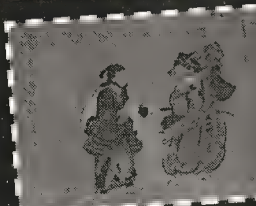




"¿Por qué he estado, estancado en una industria de la vieja escuela y fuera de contacto con la realidad por tanto tiempo? (¡Sí, me refiero a los libros!)"

Stuart J. Levy.

MANZAI



EL LADO ALEGRE DEL TEATRO JAPONÉS

Por: Stefan y Judith D.

El amplio acervo cultural que existe en Japón, nos permite disfrutar de diversas manifestaciones artísticas, muchas de ellas nacidas del día a día del pueblo nipón, una de ellas es el teatro, más especifico, el teatro cómico, también conocido como Manzai.





Esta forma de comedia tiene sus orígenes en el periodo Heian, época en la cual, la influencia de las costumbres y tradiciones de china continental tenían gran fuerza en el modo de vida japonés.



Se cuenta que en la antigüedad, durante las festividades del año nuevo, un par de emisarios llegaron con un mensaje divino, los emisarios eran artistas que mediante su rutina pregonaban el mensaje, a partir de entonces esta forma de comedia fue ganando terreno a otros tipos de entretenimiento, incluyendo el estilo de teatro dominante, el Rakugo, especie de monólogo que requiere de gran destreza para lograr que los diálogos entretengan por horas al público.

COMO EL GORDO Y EL FLACO PERO EN ORIENTE



La alusión del gordo y el flaco, le queda como anillo al dedo a esta arte (aunque algunos prefieran pensar en viruta y capulina) básicamente el Manzai es una comedia en pareja, los actores o manzaishi, se definen por el hombre recto y serio, también llamado , Tsukkomi, y el hombre torpe y gracioso, el Boke, lo divertido llega cuando el boke logra sacar de quicio al tsukkomi, tal vez en un principio suene algo aburrido, pero créanme cuando digo que no hay nada más divertido que una persona seria perdiendo los estribos, por culpa de un tipo torpe que sólo se dedica llevarle la contraria al noble señor (verdad que sí Stefan, ja,ja,ja).

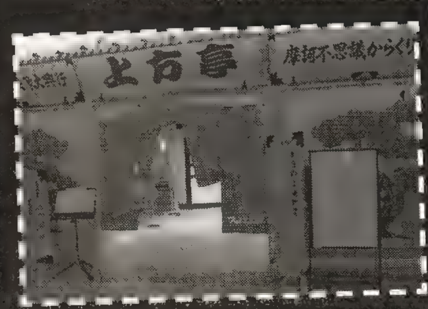
A pesar de que cada prefectura de Japón tiene su propio estilo de teatro Mazai, se le relaciona principalmente con la región de Osaka, ya que desde la era **Meiji**, esta zona del archipiélago perfeccionó este arte hasta convertirlo en lo que es hoy en día, llegando al grado de que las distintas regiones interpretan sus actos en dialecto kansai ben, dialecto predominante en la región de Osaka.





ATAVIANDO A LOS CÓMICOS

El vestuario es parte fundamental de la tradición del teatro Manzai, denota el origen y actitud de cada personaje, en el caso del Tsukkomi, los ropajes finos muestran un origen de noble cuna, por lo que la personalidad debe ser siempre seria, con una marcada altivez, el uso del abanico, más que ornamental, cumple con la función de objeto contundente, con el que se acostumbra golpear al Boke. Mientras que este último acostumbra portar trajes de pescador o granjero de arrozales mostrando su pobreza y al mismo tiempo alegría y picardía que caracterizan a un individuo del pueblo, complementado por un pequeño tambor que hace sonar en los momentos más cómicos o para remarcar un chiste.



TRASCENDIENDO ÉPOCAS

Actualmente los programas de televisión nipona, están inundados de sketches con temática Manzai, principalmente en programas matutino o de concursos, pero si se desea ver una verdadera representación tradicional, nada mejor que visitar uno de tantos teatros en la ciudad de Osaka y disfrutar a carcajadas de lo mejor de la comedia oriental.


CONEXIÓN
MANGA


AMON
CONEXION
MANGA

ABRAHAM LINCOLN
cazador de vampiros
AJOS Y ESTACAS PARA FORJAR UNA NACIÓN

Por Jesús Chavarria
@jchavarria_cine

DE TODOS ES CONOCIDA LA HISTORIA DEL DECIMOSEXTO PRESIDENTE DE LOS EE.UU. SUS ACCIONES FUERON TRASCENDENTALES DURANTE LA GUERRA CIVIL Y LA CONSECUCIÓN DE LA ABOLICIÓN DE LA ESCLAVITUD EN AQUEL PAÍS. PERO HUBO ALGO MÁS. UNA LUCHA SECRETA, UNA QUE HOY -DESPUÉS DE 140 AÑOS- SERÁ REVELADA.

FICHA TÉCNICA

Abraham Lincoln: Cazador de Vampiros
Estados Unidos / 2012
Dirección: Timur Bekmambetov
Reparto: Benjamin Walker, Mary Elizabeth Winstead, Alan Tudyk, Rufus Sewell, Marton Csokas, Dominic Cooper

EN DOS FRENTES DE BATALLA

En el libro *Abraham Linconl: Cazador de Vampiros*, del escritor norteamericano **Shet Grahame-Smith** *–Amor y Perjuicio, y Zombies-*, retoma los hechos registrados de la vida del célebre presidente norteamericano, para desarrollar una oscura y divertida aventura de ficción, en donde se mezclan episodios históricos con elementos de horror y fantasía. La trama sigue los pasos de un Lincoln, quien siendo niño ve como su madre es asesinada por un vampiro. Es entonces que inicia un camino de venganza que le lleva no sólo hasta la Casa Blanca, si no a convertirse en un implacable cazador de "no-muertos"

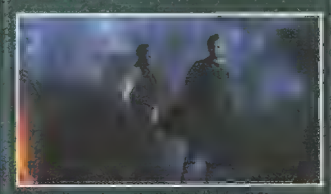
La adaptación fílmica de un concepto tan disparatado, es un reto que muy pocos realizadores podrían enfrentar con decoro. Afortunadamente, este proyecto parece haber caído en las manos indicadas.

Para empezar, en la producción se encuentra **Tim Burton**, uno de los constructores de fanta-



sías más representativos de Hollywood y cuyo talento está más que probado. En cuanto a la dirección, el responsable es el ruso **Timur Bekmambetov**, quien ya sabe lo que es llevar a la pantalla grande, historias originalmente gestadas en la literatura, como *Guardianes de la noche* (2004) y *Guardianes del día (2005) –ambas escritas por* **Sergéi Lukiánenko**- , e incluso cómics como *Wanted* (2008). Pera esta no es la primera vez que los mencionados creativos trabajan juntos.

Esta mancuerna ya mostró de lo que es capaz con *9* cintas de animación en 3D, dirigida por **Shane Acker** y en donde participaron como productores. Por si lo anterior fuera poco, es el mismo Shet Grahame-Smith, quien se hace cargo de convertir su texto, en el guión para la película, lo cual promete fidelidad y congruencia con la fuente original.



UN DESCONOCIDO PARA UN PERSONAJE CELEBRE

En el papel de este peculiar cazador de vampiros -para el que se llegó a considerar a **Adrien Brody** y **Josh Lucas**-, esta el joven **Benjamin Walker**. Poco conocido, este joven actor ya tuvo la oportunidad de participar en un blockbuster -**X-Men: First Class**, de *Matthew Vaughn*- pero declinó la oferta para enfocarse a un proyecto de teatro musical - *Bloody Bloody*-. Hoy, de la mano de **Burton y Bekmambetov**, encuentra una nueva oportunidad para comenzar a figurar dentro de la industria fílmica.

Así pues, *Abraham Linconl: Cazador de Vampiros*, no es ni una superproducción de verano, ni mucho menos una cinta que venga a reinventar la mitología vampírica para la pantalla grande. La pretensión es clara, ofrecer un vehículo de entretenimiento poco convencional, y de paso darle un poco de aire fresco a una temática que a nivel comercial, en los últimos años se ha desvirtuado con cursis y aburridas propuestas románticas, que poco o nada tienen que ver con lo que es un vampiro. Esperemos para ver si lo consigue.

MEDAKA BOX

¡GAINAX VUELVE A LA CARGA!

Por Izzaki

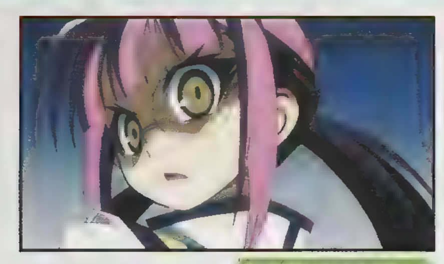
Suele pasar que se acaban unas series geniales y sentimos que ya no hay nada que ver, nada que nos atrape y guste de verdad. Afortunadamente, esta temporada llega *Medaka Box*, un anime muy esperado que tiene todo para volverse uno de tus favoritos. Original, alocada y muy divertida, ésta es de las series que llegan para marcar tendencia.

DE LA SHONEN JUMP AL ANIME

Cabe mencionar que el manga de Medaka Box se publica actualmente en la revista de manga más vendida del mundo, nos referimos claro a la *Shonen Jump*. Escrito por **Nisio Isin** e ilustrado por **Akira Akatsuki**, esta gran historia lleva ya 15 tomos, y es en Abril de este 2012 cuando se decidió adaptarlo al anime. Con la producción a cargo de Gainax y la dirección de **Shouji Saeki,** los 12 capítulos planeados para esta serie prometen ser explosivamente geniales. Pero sin más choro ¡Vayamos a conocerla!

LA CAJA DE SUGERENCIAS

Bienvenidos a la Academia *Hakoniwa:* una escuela no muy normal con alumnos para nada normales. Así, nos



encontramos con que los alumnos con una habilidad más allá de los normal son conocidos como Especiales, y los que de plano tienen una habilidad tan sorprendente que no se pueden relacionar con la gente común se llaman Anormales (además tienen complejo de superioridad) Contrarios a ellos están los Minuses, cuyas habilidades son destructivas, depresivas o los aíslan del mundo (pueden tener complejo de inferioridad) Y claro, también están los alumnos comunes y corrientes llamados atinadamente Normales.

ESCRITO POR **NISIO ISIN** E ILUSTRADO POR **AKIRA AKATSUKI** ESTA GRAN HISTORIA LLEVA YA 14 TOMOS Y ES EN ABRIL DE ESTE 2010 CUANDO SE DECIDIÓ ADAPTARLO AL ANIME CON LA PRODUCCIÓN A CARGO DE GAINAX Y LA DIRECCIÓN DE **SHOUJI SAEKI**

Y un buen día, Medaka Kurokami, una alumna de excelentes calificaciones, buena para los deportes y además guapa, es elegida como presidenta del consejo estudiantil, y ella, muy inspirada promete más que cualquier político en campaña. Medaka propone poner una caja de sugerencias, donde los alumnos compartan sus problemas e inquietudes, y ella promete resolver todos y cada uno de estos, no importa lo que sean los 365 días del año los siete días de la semana. Como verán, la chica es algo extrema.

KENDO MORTAL

Puede que Medaka sea la chica perfecta, pero no puede hacer todo sola, así que le insiste a Zenkichi, su amigo de la infancia, que trabaje con ella. Él no quiere, pero después de pedírselo de forma muy sexy Medaka logra su cometido.

La primera sugerencia llega y la presidenta del consejo se dispone a hacer justicia con unos maleantes que se refugian en el salón de kendo. Su líder (sorprendentemente parecido a Kamina de Gurren Lagan) la enfrenta con una espada, pero Medaka lo vence a él y su banda como si fuera pan comido, y como castigo les pone un entrenamiento tan pesado que jamás querrán volver al salón de kendo. Medaka tiene una extraña obsesión con ayudar a los demás y volverlos mejores, siempre ha sido así, tal como Zenkichi lo recuerda. A veces lo desespera la actitud de Medaka pero nunca se ha alejado de ella, y cuando creyó que nadie volvería a practicar el kendo se sorprendió al ver a todos los delincuentes rehabilitados practicando. Pero no a todos les alegra el éxito de Medaka, Hyuga, un estudiante problemático de primer año quiere sabotearla, pero Zenkichi lo pone en su lugar y Medaka se propone llevarlo por el camino del bien, ya que alguien oportunamente lo ha puesto como sugerencia en la caja.

PERROS, CARTAS DE AMOR Y JUDO

Nuevas misiones llegan para Medaka y Zenkichi, quien al final ha aceptado estar en el consejo estudiantil. Deben recuperar a un perro perdido, pero Medaka no se lleva bien con los animales, así que Shiranui,

una pequeña chica de cabello azul muy amiga de Zenkichi le ayuda, aunque más bien sólo mira, toma fotos con el celular y se ríe. Más tarde descubrimos que no es que a Medaka no le gusten los animales sino que ellos huyen del gran y peligroso poder que tiene en su interior.

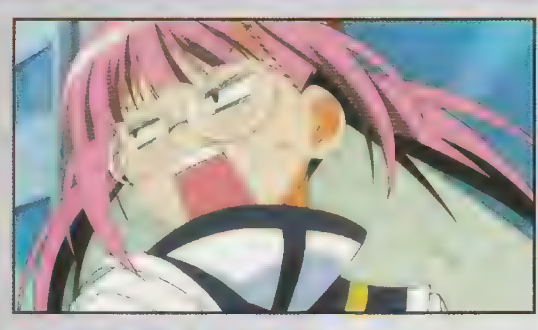
Muchos en la escuela hablan de lo raro que es que alguien Normal como Zenkishi esté siempre con Medaka, una Anormal, cuya reputación de fuerza insuperable y perfección no la hace muy popular que digamos, pero ella se concentra en amar y ayudar a los demás, no en que la amen. Siempre ha hecho lo mismo, y Zenkichi entrena duramente para aguantarle el paso, probando todos los clubes deportivos de la escuela aunque sin entrar a ninguno.

Nabeshima, la capitana del club de judo sugiere que Zenkichi (de quien está enamorada) y Akune, el más talentoso de la clase de judo peleen. Si Zenkichi pierde deberá quedarse en el judo y dejar el consejo estudiantil. Tiene todas las de perder pero una miradita tierna de Medaka le da fuerzas y gana, así que al final Akune es el que deja el judo y se une al consejo estudiantil como secretario, ya que su caligrafía es muy bonita. Y él feliz, pues está enamorado de Medaka y por ella hace todo.

Después de una loca competencia de natación, que como se imaginarán se originó después de una sugerencia, Medaka recluta a su tercer miembro para el consejo estudiantil, esta vez se trata de Mogana Kikaijima, una gran nadadora obsesionada con el dinero.

EL PORQUE DE LA ANORMALIDAD

Resolver los extraños o mundanos problemas de los alumnos de la Academia Hakoniwa es el pan de cada día para el consejo estudiantil, hasta que descubren el porqué de que su escuela sea tan extraña. Resulta que existe un proyecto llamado Flask Plan, liderado por el director de la escuela y que tiene como objetivo producir Anormales en masa. Como parte del proyecto se desarrollan pruebas bizarras y difíciles que los estudiantes deben superar, pero como es de esperarse la mayoría mueren en éstas.





Medaka, quien como presidenta del consejo estudiantil juró protegerlos a todos, no puede dejar que esto pase, así que junto con Zenkichi, Akune y Kikaijima pelea con varios enemigos a fin de poner un alto al Flask Plan, lo que finalmente consiguen. Pero se trata de una victoria pasajera pues a la escuela llega Misogi Kumagawa, un chico Anormal con un gran poder que planea tomar el lugar de Medaka en el consejo estudiantil.

UN GIRO INESPERADO, Y OTRO MÁS

Si creían que Medaka Box estaba llegando a su final o a su punto clave puede que estén equivocados, pues aunque la pelea con Kumagawa y sus seguidores dará trabajo a Medaka y el consejo estudiantil, pronto la serie da un giro y Medaka es relevada de su puesto por Zenkichi.
Liberada de sus responsabilidades como

FICHA TÉCNICA
Director: Shouji Saeki
Música: Tatsuya Katou
Idea Original: Akira Akatsuki y NisiOisin
Diseño de Personajes: Ikuo Kuwana
Director de Arte: Yukie Abe
Jefe de Animación: Sumie Kinoshita
Director de Sonido: Jun Watanabe
Selección de Color: Harumi Takahoshi
Ending: Aki Toyosaki
Opening: Minami Kuribayashi

presidenta del consejo Medaka vive su vida como cualquier otra estudiante, pero nuevas dificultades se avecinan, pruebas a superar, extraños torneos e incluso una competencia para ver quién será su esposo. Zenkichi y los demás lidian con sus propios problemas aunque todos finalmente entrelazados. ¿Cuál será el devastador y misterioso poder que hace a Medaka tan perfecta?

CONTUNDENTE Y GENIAL

Sobre la producción poco hay qué decir, pues la enorme fama de Gainax, estudio creador de Evangelion, es más que suficiente. Y aunque en algunas series que sacaron recientemente no pudimos ver desarrollado todo su potencial (como *Hokago no Pleia*des) estoy seguro de que Medaka Box no los decepcionará.

En este anime podemos disfrutar de un agradable diseño de personajes, mucho color, comedia y esas geniales escenas de movimiento, rápidas y estridentes tan pro-



pias de Gainax. Y por supuesto una buena dosis de fanservice que no podía faltar. El tema de entrada de esta serie es *Happy crazy box* de Minami Kuribayashi y el ending se llama *Ohanabatake ni Tsuretette,* interpretado por Aki Toyosaki y acompañado de una animación muy graciosa que seguro les gustará.

Contundente como un puñetazo, divertida y dinámica como pocas, definitivamente Medaka Box es una de las mejores series actuales ¿Qué esperas para verla tu también? ¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!





PERSONAJES PRINCIPALES

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

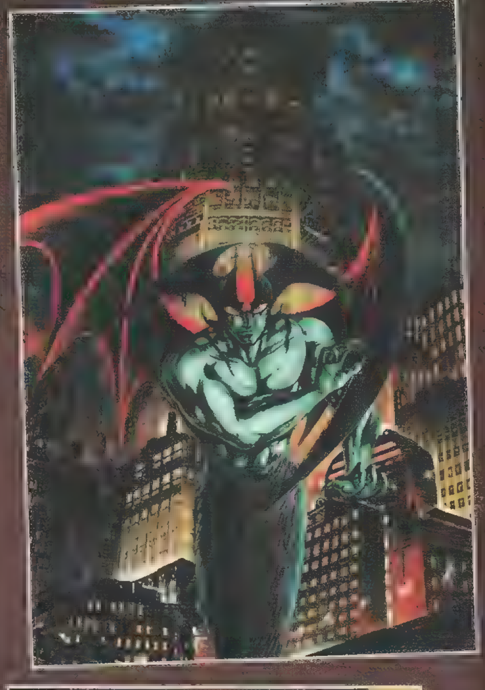
[illegible]

DEVILMAN

Por Mónica Uribe

La premisa de Devilman es que en el pasado los demonios dominaron la tierra, pero un cataclismo los dejó aprisionados en hielo y gracias a eso la humanidad pudo florecer; pero nada es para siempre y los demonios han comenzado a filtrarse lentamente al mundo de los humanos, para tomar su lugar de amos y señores de la creación, contra una humanidad que literalmente está en la baba.





Un joven ocultista, **Ryo Asuka**, se da cuenta de lo que está sucediendo y traza un plan para salvar a la humanidad, su estrategia es que los humanos deben tener un campeón que se le pueda oponer a los demonios y para ello, tienen que controlar a uno de los más poderosos.

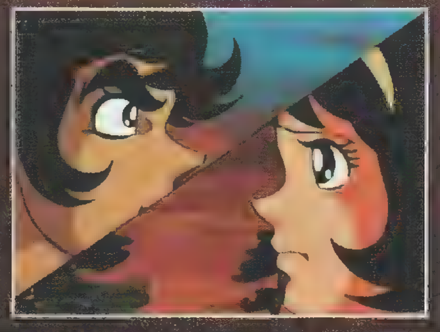
Ryo esta consciente de que un humano común será corrompido de inmediato al ser poseído por un demonio; solamente alguien completamente inocente tiene la oportunidad de resistirlo y es ahí donde entra su amigo **Akira Fudo**, un joven tierno e inocente que casi podría ser un santo caminando sobre la tierra.

Ryo le explica su plan a Akira y este, como buen héroe, acepta, así que se lo lleva a una fiesta de una secta en la que los demonios serán los invitados especiales de la velada; desde luego la fiesta termina muy mal y los demonios, ya habiéndose posesionado de los humanos están dispuestos a salir a seguirse divirtiendo, hasta que notan que uno de ellos, no parece ser el mismo. En efecto, uno de los más importantes campeones de los demonios, Amon, el señor de la guerra, ha quedado bajo el control de Akira.

Aunque la bondad de Akira sigue existiendo, su carácter cambia drásticamente, se vuelve más agresivo y deja de ser el típico buena onda dejado para ya no dejarse de nadie, este cambio vuelve muy feliz a Miki, su amiga de toda la vida, que siempre lo ha tenido que defender, aunque ella no conoce su secreto demoniaco.



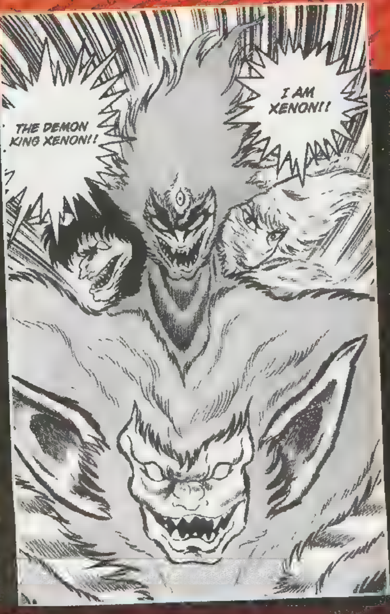
Akira se convierte en Devilman, la unión de un hombre y un humano, que defiende a la humanidad sin descanso y que tiene que enfrentar a los antes aliados de Amon, incluida a su amante, Siren, una hermosa y letal mujer demonio en la pelea más espectacular de la serie de OAVS.

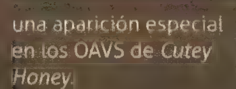


Devilman es obra del genial **Go Nagai**, el precursor del ecchi en el manga en los años 60's y 70's quien ya había tenido en el pasado sus encontronazos con los padres de familia debido a su controversial *Harenchi Gakouen* o escuela de sinvergüenzas, la salida de devilman en junio del 72 no les hizo nada de gracia a los padres de familia por lo violento de ésta y ya no mencionemos el tema de los demonios. Pronto se volvería serie de TV con el formato de "el monstruo de la semana" y se trasmitiría del 72 al 73 con 39 capítulos. En 1979 Go Nagai retomaría el concepto con Shin Devilman, un volúmen en el que Devilman y Ryo viajan en el tiempo a momentos claves en la historia de la humanidad. Devilman ha tenido películas también, una contra *Mazzinger* y un film con actores; además, en los 80's se hicieron 2 OAVs que permitieron que los fans de occidente conocieran a Devilman, quien también hace









una aparición especial en los OAVS de *Cutey Honey*.

Devilman ha tenido una novela, escrita por el hermano de Go Nagai e ilustrada por éste y un juego de video para computadora y consola *Play Station*.

DEVIL LADY

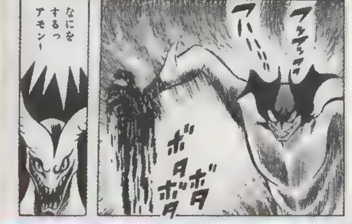
En los noventas, Go Nagai jugó con el concepto de cómo hubiera sido devilman si hubiera sido una mujer, pero en vez de recontar la historia, decidió crear una nueva, desde otro punto de vista.

Nuestra protagonista es Jun Fudo, una profesora que lleva a su grupo de alumnas a una linda cabaña en un viaje escolar; cerca de su cabaña hay un grupo de artemarcialistas que resultan ser demonios que ven en Jun y sus estudiantes un suculento buffet. Ante una situación tan terrible, Jun se transforma en un híbrido de humano y demonio, logrando destruir a los demonios y salvar algunas estudiantes.

Jun está desconcertada pero la aparición de una misteriosa mujer, llamada Ran Asuka y el padre de Jun, un famoso científico, le explican que la humanidad está evolucionando y algunos individuos se vuelven demonios que destruyen todo a su alrededor, ya que son, al parecer una medida natural de la tierra para deshacerse de la sobrepoblación, tal proceso evolutivo no es reversible y la única esperanza de la humanidad está en algunos seres genéticamente alterados para que tomen control sobre la bestia y Jun es uno de ellos.







La tímida Jun, quien ha visto cómo su cuerpo y su carácter han cambiado, se convierte en la defensora de la humanidad contra la naciente horda de humanos demonios. El manga de *Devilman Lady* tuvo 17 volúmenes de 1997-2000 y una serie de TV de 26 capítulos que se transmitió de 1998-1999. El anime difiere ligeramente del manga, ya que en el anime Jun está consciente de su secreto y lucha por mantener su humanidad; cuando es reclutada por una organización secreta para combatir a sus similares, entra en una carrera mortal en la que tratará de salvar a la humanidad el tiempo que pueda antes de sucumbir ella a su naturaleza bestial.

DEVILMAN TIENE UNA SECUELA LLAMADA *VIOLENCE JACK*, DE 1973-1977 QUE TIENE LUGAR TRAS EL COMBATE ENTRE SATÁN Y DEVILMAN EN UN MUNDO APOCALÍPTICO.

FICHA TÉCNICA

Staff

Director: Masayuki Akihi y Tomoharu Katsumata
Guión: Masaki Tsuji, Susumi Takaku y Tadaki Yamazaki
Música: Goh Misawa
Idea original: Go Nagai

Seiyus

Akira Fudou "Devilman": Ryouichi Tanaka
Alphonse: Ichirô Nagai
Pochi: Jouji Yanami
Lala: Kazuko Sawada
Devil Shogun Zannin: Kousei Tomita
Demon Bird Silene: Kyoko Satomi
Miki Makimura: Sumie Sakamoto









KURAGEHIME

ENTRE MEDUSAS Y PRINCESAS MASCULINAS

Por Judith D.

"MIRA LOS TENTÁCULOS DE ESA MEDUSA, SON COMO EL ENCAJE BLANCO Y PURO, EN UN VESTIDO DE NOVIA, CUANDO TE CASES, TE HARÉ UN VESTIDO COMO ESE, TSUKIMI"



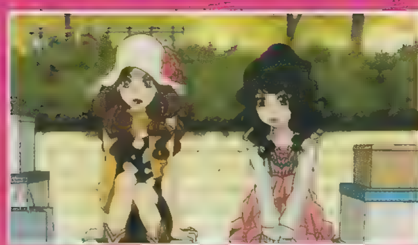
EXTERIORIZANDO LA BELLEZA INTERIOR

Irónicamente, para la mayoría de las personas introvertidas, el estar rodeadas de gente, es cuando más solas, se sienten. Al no compartir ninguna afición con la personas que las rodea, (como muchos de los que estamos en este medio) prefieren estar solos, o en el mejor de los casos, juntarse con gente igual de introvertida que ellos/as (ven lo que les digo) esta es parte de la trama que vemos en **kuragehime**, un anime que nos muestra el atribulado mundo friki, especialmente de las **fujoshi**.

LA DIRECCIÓN POR PARTE DE TAKAHIRO OMORI, ENCARGADO DE GRANDES ÉXITOS COMO JIGOKU SHOUJO Y DIMBUSTER

UN ANIME DE CHICAS FRIKIS

Kuragehime se basa en el trabajo de la mangaka **Akiko Higashimura**, reconoci-







da por haber sido nominada 3 veces al premio *Manga Taisho*. En Kuragehime nos adentramos a lo más profundo de la casa de huéspedes **Amamizukan**, un recinto donde la crema y nata de las fujoshis de Tokio (mujeres otaku), se protegen de los males mas aberrantes del mundo moderno, como son: el maquillaje, la moda, el empleo y los hombres, ¡ah! por que han de saber que este grupo de peculiares ninis (individuos que no estudian ni trabajan y son mantenidos por sus padres, vulgo parasito) además de no trabajar, tienen "grandes cualidades", que las alejan de la mayoría de la gente, uno de esos casos, es el de nuestra protagonista, **Tsukimi**, una joven de 20 años, despreocupada por su arreglo personal, (aunque con la personalidad que tiene, ni lo necesita) desde niña ha tenido una atracción bastante curiosa a las medusas, a las que ve como princesas en vestidos de encaje.

SALVADA POR UNA PRINCESA MASCULINA

Es un día como cualquier otro en la zona comercial de *Shibuya*, las Gals (chicas a la moda) deambulan luciendo la ropa más actual, entre esta multitud, una estática figura de lentes y tenis desgastados, parece fuera de lugar, la introvertida chica es **Tsukimi Kurashita**, quien infructuosamente intento llegar a la exposición de medusas, en un día en que el lugar esta atiborrado de "modernos" (apodo con el que ella y sus amigas definen a la gente a la moda), llena de pavor regresa a la comodidad de su hogar en "Amamizukan", de regreso sus amigas (igual o mas frikis que ella) la reciben con alegría, Tsukimi las corresponde entregándoles extraños regalos de acuerdo a los gustos de cada una, como fotos de tranvias, gashapones con personajes de la novela los 3 reinos, afiches con fotos de ancianos (gente de la tercera edad, no seas grosera Judith) y pañuelos de ceda con diseños complejos.

EL RECINTO DE LAS MOJIGATAS

Las chicas ven a su hogar como un convento donde nunca entrará hombre o moderno alguno, por lo que se autonombran a ellas mismas como las mojigatas (eso es amor propio) una noche nuestra protagonista tiene problemas para dormir, por lo que aprovecha las sombras nocturnas para ir a la tienda de mascotas a visitar a las medusas.

Al mirar la vitrina, nota que en la misma pecera hay dos especies que no pueden estar juntas, armándose de valor (y con una extraña parodia del anime Heidi en su mente) trata de convencer al dependiente que las cambie de lugar, éste, asustado por la presencia tan aterradora de la chica, la arroja del establecimiento, sólo para caer a los pies de una moderna sumamente bella,

JOSEI
+14





elegante y con enorme cabellera, ella le pregunta si se encuentra bien, al saber el motivo de la trifulca, se acerca al dependiente que babea como tonto frente a la linda chica, ella le ordena que le entregue la medusa, a quien cariñosamente Tsukimi llama kurara.

Rato después, caminan juntas cargando con la medusa y varios artículos para su cuidado, a pesar de que nadie ajeno al Amamizukan puede entrar, la moderna se pasea como si de su casa se tratase, quedándose dormida en el cuarto de Tsukimi, muy a su pesar.

A la mañana siguiente el pánico invade a nuestra protagonista, ya que ha descubierto 2 cosas muy malas: una que la princesa de largo y ondulado cabello usaba una peluca, y dos, que ella en realidad es un *okama* (travesti), lo peor de todo es que, a pesar de que se pasea semidesnudo por su cuarto no puede sacarlo, por miedo de que sus amigas lo vean, al final y tras muchas penurias logra echarlo, pero el chico no tarda en regresar, por el simple gusto de ver a la chica nue-



vamente, esto provoca un shock en Tsukmi pues no sólo es la primera vez que esta tan cerca de un hombre, también es la primera vez que uno quiere estar con ella, algo completamente incomprensible para la pequeña chica fujoshi.



UN MAR DE OPCIONES





Kuragehime puede presumir de ser un anime bastante rico en cuanto a argumento, a lo largo de cada capítulo podemos ver situaciones muy variadas, desde el tan clásico triángulo amoroso, la determinación de Kuraco (la moderna) por convertir a Tsukimi en una diseñadora de modas, hasta una guerra contra una constructora que busca reurbanizar el área donde viven las chicas y por ende, derivar su amado hogar para construir un moderno hotel, eso aunado a las personalidades tan peculiares de las chicas, atrapan la atención del público, el cual no puede evitar sentir afinidad por





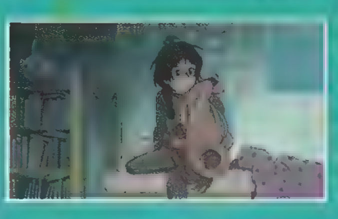
los personajes y las situaciones que tiene que vivir.

La dirección por parte de **Takahiro Omori,** encargado de grandes éxitos como: Jigoku Shoujo y Gunbuster, y el diseño de personajes a cargo de **Kenji Hayama** (Durarara, Baccano, Mazinkaiser, Sket Dance, entre otros) le hacen justicia al trabajo de **Akiko Higashimura**, sin duda un anime que no

FICHA TÉCNICA



PERSONAJES





FICHA TECNICA

RECORDER TO RANDOSERU RE

HISTORIAS CORTAS, MALENTENDIDOS ENORMES

Ser el estudiante raro de la clase, siempre es motivo de estrés para cualquier niño o niña, por lo regular resultan ser blanco de todo tipo de molestias por parte de sus compañeros, pero si a eso le añadimos que la diferencia radica en un desarrollo prematuro, donde apenas un niño de 8 años parece ya un atractivo joven de 21 años, o por el contrario, un desarrollo tardío que hace a una estudiante de instituto asemejarse a una tierna niña de primaria (dios porque no tengo ese problema, me vería tan cute), las situaciones y los mal entendidos están a la orden del día.

PEQUEÑOS MOMENTOS DE ALEGRÍA

Recorder to Randoseru RE, es la continuación de la serie original Recorder to Randoseru DO, basada en las tiras cómicas japonesas de cuatro paneles (4 koma o yonkoma) dibujadas por **Meme Higashiya**, y que narran la atribulada vida de los hermanos Miyagawa: **Atsumi** y **Atsushi**, cuyos cuerpos no representan su verdadera edad, una jugada cruel del destino para ambos chicos.

Al igual que la primera temporada, Recorder to Randoseru RE es una serie ligera, con episodios de no más de 3 minutos que se

transmiten entre comerciales, las historias son sencillas y fáciles de entender, algo perfecto para la atribulada forma de vida del japonés promedio, un ligero escape del estrés del día a día; de ahí que este tipo de series sea tan exitosa en el formato televisivo nipón.

NUEVA TEMPORADA, MISMOS MALENTENDIDOS

La nueva temporada se centra en el inicio de curso escolar, y por consecuente, en todos los problemas que conlleva, especialmente con los nuevos estudiantes, que no conocen a los peculiares hermanos. Ejemplo de esto es el mal rato que los alumnos de primero le hacen pasar al inocente de Atsushi al confundirlo con uno de los profesores, más aun cuando la exuberante profesora **Futami** se acerca a ayudarle, uno de los niños le pregunta si Atsushi es su novio, volviendo más estresante la situación. Por su lado Atsumi ya está más que acostumbrada a que la confundan con la hermanita menor de alguna estudiante, aun así, las reacciones de los estudiantes nuevos no terminan de parecerle, digo, ¿a quién le gusta que la gente murmure a sus espaldas?, al verla tan cabizbaja, su mejor amiga, **Sayo,** trata de arreglar la situación a su muy particular estilo, recitando todo aquello que considera son las virtudes de la pequeña, cosas como: se pierde entre la multitud, o que, da pena por ser tan pequeña, al final los jóvenes se sienten tan deprimidos que todos se retiran, dejándole un sentimiento de victoria a Sayo y un otro de fracaso personal a la pobre Atsumi.

NUNCA ES TEMPRANO PARA ANDAR EN BICICLETA

Si, ya sé, el dicho dice "nunca es tarde", y cualquiera pensaría eso, al ver a un joven de 21 montado en una bicicleta, pero como el pequeño Atsushi es sólo un niño de primaria, en un cuerpo de adulto, la situación se complica, principalmente porque, "nunca se ha subido a una bici" y por tanto se da cada madr.... Ejem, golpe contra el pavimento, que a su hermana no le queda otra que ponerle rueditas de entrenamiento, pero para sus amigos de clase esto es una vergüenza, más aun si quiere impresionar a **Hina Chan** la niña que le gusta. Empeñados a enseñar a su amigo a andar en bicicleta y no morir (de pena) en el intento, le dan un curso intensivo para que pierda el miedo a caerse, al atardecer él ya es un experto, pero sus amigos están literalmente masacrados por cuidar que su amigo no se lastimase, tanto que seguramente, no querrán

[illegible]





ITASHA

DECORANDO TU AUTO CON EL ESPÍRITU AKIBA

Por Cefir

Los puedes ver a toda hora por las calles de *Akihabara*, rondando cerca del *Tokyo Big Sight* los días de la *Comiket*, o saliendo de uno de tantos estacionamientos automáticos de **Tokio**, no son naves espaciales, ni mucho menos un personaje de anime, son los autos que todo otaku desearía tener, decorados hasta los frenos y el carburador, son los **Itasha**, el deseo de todo fan de los autos y el anime. Originalmente el nombre itasha hacía referencia a un modelo de auto importado que fue muy popular en Japón en los 80s, a lo que después se convirtió en jerga popular para definir a toda marca de auto italiano, que si lo traducimos de manera literal nos da algo si como "auto doloroso".









EL TUNING DE LOS OTAKUS

Al igual que los americanos tienen la afición por modificar y decorar sus autos, los japoneses y en especial los otakus y akibas, emplean las carrocerías de sus vehículos, como un medio de expresión más para mostrar al mundo su amor por el anime.

Todo comienza cuando en la década de los 80's, los otakus empezaron a ponerles calcomanías a sus vehículos y colocar sus figuras coleccionables en los tableros, pero es hasta finales del siglo pasado que los decorados en los autos comenzaron a ser más complejos y vistosos, utilizando gráficos adheribles diseñados por computadora y acabados de pintura personalizados, poco a poco el itasha comenzó a ser parte del decorado urbano de Tokio, ciudad donde puedes ver a estos peculiares autos conducidos a plena luz del día, no faltando el curioso que se acerca a tomar fotografías, para orgullo de sus dueños, ya que está moda y está hecha para lucirse, y si en el proceso te haces de uno que otro fan, qué mejor.



AUTOSARONE, LA EXPO DE LOS FANÁTICOS AL ITASHA

Cada año en las cercanías de **Odaiba**, se realiza el evento más importante de Itasha en Japón, la *Autosarone* o Auto Salón de **Ariake**, ésta es una convención a la cual asisten profesionales de este arte, compartiendo sus secretos de decoración, al tiempo que lucen sus trabajos más recientes.

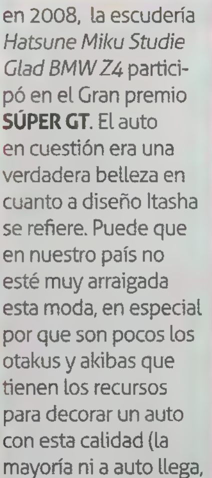
ITASHA EN 2 RUEDAS

La moda del itasha no sólo abarca automotores, en los últimos años su popularidad se ha extendido a motocicletas e incluso bicicletas, sus propietarios se las han arreglado para entrar en este mundo de la decoración de vehículos, ganándose sus propios apelativos, **Itacharis** para las bicicletas e **Ita-bikes** refiriéndose a motocicletas y motonetas.





Recientemente el itasha ha servido como un medio publicitario, varias marcas patrocinan verdaderas obras de arte itasha con tal de que a la gente se le graven sus marcas y productos,



en 2008, la escudería *Hatsune Miku Studie Glad BMW Z4* participó en el Gran premio **SÚPER GT**. El auto en cuestión era una verdadera belleza en cuanto a diseño Itasha se refiere. Puede que en nuestro país no esté muy arraigada esta moda, en especial por que son pocos los otakus y akibas que tienen los recursos para decorar un auto con esta calidad (la mayoría ni a auto llega, por dios) hace algunos añitos nuestra casa editorial invirtió en un bonito decorado para nuestra camioneta (huy, nos van a tachar de presumidos), así que si ves un vehículo con motivos de anime, rodando por las calles de esta atribulada ciudad, ten por seguro que tus amigos de Conexión Manga están trabajando para tu satisfacción.


CADA AÑO EN LAS CERCANÍAS DE **ODAIBA** SE REALIZA EL EVENTO MÁS IMPORTANTE DE ITASHA EN JAPÓN, LA AUTOSARONE O AUTO SALÓN DE **ARIAKE**, ESTA ES UNA CONVENCIÓN A LA CUAL ASISTEN PROFESIONALES DE ESTE ARTE COMPARTIENDO SUS SECRETOS DE DECORACIÓN



MAKOTO Shinkai

Por Mónica Uribe

Las trayectorias de los grandes animadores son más o menos parecidas, después de una trayectoria en algún estudio importante fundan su propio estudio; el caso de nuestro Monstruo de este mes es un poco distinto quizás podríamos que es un resultado de nuestros tiempos.



Makoto Shinkai terminó sus estudios de literatura e inició su trayectoria en los juegos de video, en la empresa Falcom, especializada en juegos para computadoras personales y Role Playing Games, aunque desconocido en occidente, fue uno de los tres estudios que consolidaron este género, los otros 2, son *Square y Enix*, antes de su fusión.

El trabajo de Makoto consistía en hacer videoclips o cinemáticos de los juegos, en ocasiones acompañados con música, fue en esa época en que conoció al músico **Tenmon**, quien desde entonces ha musicalizado sus proyectos En 1999, Makoto haría su primer cortometraje, llamado Kanojo to Kanojo no Neko (Ella y su gato), 5 minutos animados de manera monocromática (por



cuestiones de tiempo y recursos), en la que un gato narra el amor que siente por su dueña y varios momentos en la vida de ambos. Hay que mencionar que en la realización del mismo, sólo participaron **Mika Shinohara** como ilustradora asistente y Tenmo, en la



musicalización. Makoto haría sus propias copias en CD y las distribuiría en convenciones y finalmente en su sitio, al ganar más notoriedad firmaría con una compañía de distribución y ganaría dos premios, esto lo ayudaría a conseguir financiamiento para sus futuros proyectos.

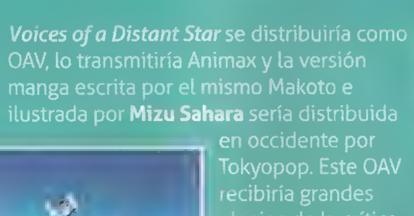
Su siguiente proyecto sería el filme animado de 24 minutos, que se convertiría en una de sus obras más reconocidas: *Hoshi no Koe o Voces de una estrella distante*. Esta historia es interesantísima por muchos matices, nos habla de una era espacial en la que la humanidad tiene que combatir a una raza alienígena y los papeles protagónicos caen en Mikako Nagamine, de 15 años que parte con las fuerzas terrestres a combatir al enemigo y su amigo Noboru Terao, quien se queda en el planeta tierra.

Durante el transcurso de la historia su única línea de comunicación son los mensajes de texto que se envían por medio del celular y que tardarán en llegar años, de manera que una Mikako de 15 años le envía mensajes a un Noburu de 24. Junto con la acción de este corto, nos adentramos en las emociones y sueños de ambos.

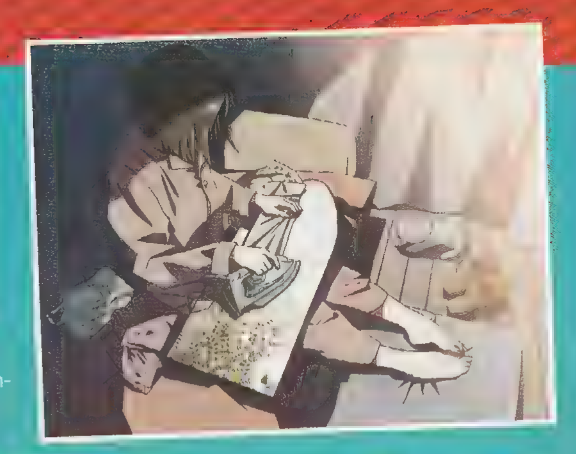


En entrevistas Makoto ha señalado que su inspiración para el argumento fue cuando comenzó el auge de los mensajes de texto en Japón y que tenía una amiga en la cual estaba interesado y que aunque él le mandaba muchos mensajes, ella tardaba en contestarlos y él vivía esperando cada réplica, lo que le hizo pensar en que hay 2 tipos de distancias, la emocional y la física. Además para crear los escenarios, caminaría durante horas por la ciudad de Tokyo, lo que se puede ver perfecto en la exactitud y detalle del anime.

Voices of a Distant Star se distribuiría como OAV, lo transmitiría Animax y la versión manga escrita por el mismo Makoto e ilustrada por **Mizu Sahara** sería distribuida en occidente por Tokyopop. Este OAV recibiría grandes elogios de la crítica, desde su realización hasta la música, nuevamente realizada por Tenmo y un premio por su diseño de empaque.



Su siguiente trabajo sería su primera película formal: *Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho*, de 90 minutos, en la que nuevamente nos encontramos el factor humano incrustado en un ambiente Sci Fi, en nuestra historia tenemos un Japón que fue dividido tras la segunda guerra mundial por los soviéticos y los americanos y dentro de este ambiente, a tres amigos, dos chicos y una chica que comienzan a reconstruir una aeronave derribada para cumplir su sueño de llegar a la misteriosa Torre de Hokkaido, cuando la chica, Sayuri, desaparece misteriosamente, los dos chicos abandonan su sueño y se involucran con la resistencia, lo que los lleva a cuestionarse la importancia de la torre y los extraños experimentos que se llevan a cabo en ella, de esa manera nuestros 2 protagonistas se encuentran que Sayuri ha sido parte de esos experimentos y que se encuentra en un coma profundo, del cual, si la despiertan, la torre será activada y el mundo podría ser destruido ¿qué elegirán los protagonistas?.









LA GENIALIDAD DE ESTE MANGAKA NOS HACE PENSAR EN QUE PODRÍA SER EL SIGUIENTE **HAYAO MIYAZAKI** O **SATOSHI KON**, AUNQUE ESO SÓLO EL TIEMPO LO DIRÁ

La recepción a este film fue espectacular por parte de la crítica, ganó 6 premios, incluido el Mainichi Award para el mejor film animado de 2004 y en Anime Tokyo Fair del 2003 por técnica de expresión.

A esos films se suman otros de gran importancia: *Byōsoku Go Senchimētoru, Neko no Shūkai y Hoshi o Ou Kodomo.*

Makoto es una orquesta de un sólo hombre, para cada uno de sus proyectos él se encarga de todo: concepto, script, storyboard, dirección de arte, color etc. Además se ha mantenido al margen de los grandes estudios, para mantener su independencia creativa.

ANTES DEL DEBUT DE LA BANDA **YOUNGMIN** TUVO QUE DECOLORARSE EL PELO PARA DIFERENCIARSE DE SU HERMANO.

BOYFRIEND

Por Mónica Uribe

EN LOS ÚLTIMOS AÑOS COREA DEL SUR SE HA VUELTO UN REFERENTE DE LA CULTURA ASIÁTICA QUE VA ACERCÁNDOSE A PASOS AGIGANTADOS A JAPÓN, QUIEN LA INSPIRÓ EN ESAS NUEVAS TENDENCIAS, EL TRABAJO DE LOS DISEÑADORES Y MANGAKAS COREANOS SE HA DIFUNDIDO Y HECHO DE UN NOMBRE CON LA GRAN CALIDAD DE SUS TRABAJOS.

Dentro del showbiz, muchas estrellas coreanas se han abierto paso en el medio japonés e internacional, al grado de que ya podemos hablar de dramas coreanos; desde luego la música no se queda atrás y es de ahí donde sale el género conocido como K Pop.

En esta ocasión nos ocupa el grupo **Boyfriend**, que surgió en 2011 y ha causado furor en Asia y occidente.

Boyfriend es un concepto propiedad de Starship entertainment, una empresa dedicada al showbizz que ha creado artistas como *Sistar*, este tipo de empresas reclutan



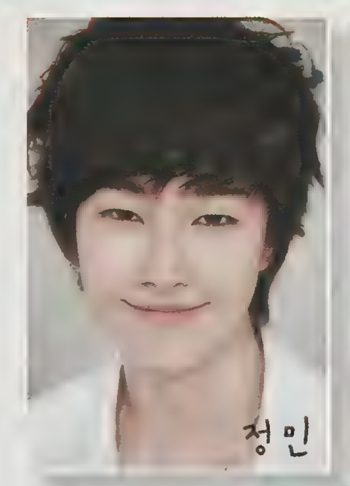
jóvenes con talento desde que están en la escuela, les financian sus estudios de canto, baile, actuación etc. de manera que el resultado final sea de calidad; a cambio de eso el artista firma por una buena cantidad de años y recibe un sueldo fijo, como un empleado más, este sistema es llamado "de aprendices".

Boyfriend es la primera banda de muchachos que ha creado Starship y es la más reciente, pues iniciaron su carrera en 2011 tras unos cuantos meses de expectación, ya que previamente se les había hecho gran publicidad y se había presentado a la banda.

Todos los integrantes ya tenían experiencia previa en los medios, ya sea como niños actores en anuncios o en programas televisivos, cuando se anunció el proyecto Boyfriend, se creó gran expectativa de cuál de los artistas de Starship formaría parte de la banda, el primero en ser anunciado fue **No Minwoo**

SUS INTEGRANTES

El líder es **Kim Donghyun** (apodado General y Flour -harina-) y tiene aproximadamente 6 años como *trainee* en Starship, estudió







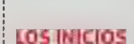


música en *Myeongji University* y su especialidad es que habla japonés; aunque sólo tiene 23 años ya tiene una carrera artística en el programa "*Conduct Zero*" en KBS y apareció en un video de Sistar y en uno de B.Will. nació el 12 de febrero de 1989.

LA CANCIÓN DEBUT DEL GRUPO FUE BOYFRIEND Y DEBUTARON EN EL PROGRAMA *MUSIC BAND*, QUE FUE UN HIT CON LAS CHICAS AUNQUE POR SUGERENCIA DE ELLAS CAMBIARÍAN UNOS MESES DESPUÉS LA COREOGRAFÍA DE LA MISMA, PARA HACERLA MÁS VISTOSA.

Otro integrante es No Minwoo (*Sweet Minwoo*), quien tiene un poco más de edad (nació en Julio de 1995) y canta rap y es el bailarín principal, su especialidad es la actuación además de ser muy atlético: le gusta la natación y el *hapkido*, un arte marcial. Sus estudios son de actuación en la escuela de Artes Escénicas de Seúl.

Minwoo tiene una carrera más extensa, como personaje secundario en dramas como *"Ghost Pang Pang"*, *"Wife and Woman"* y *"Amnok River Flows / Yalu River Flows"*, además de las películas *Eleventh Mom* y *Mother*.



Otros integrantes son **Lee JeongMin** (*mirror prince* o príncipe del espejo) y **Shim Hyunseong**, quienes son vocalistas aunque este último es el vocalista guía. Ellos nacieron en 1994 y 1993 respectivamente. Hay que mencionar que JeongMin fue el único que no contó con la aprobación de sus padres para dedicarse a la música y que tuvo que ir a un concurso local y ganar un premio para convencerlos que tenía la disciplina y el talento.

El resto de la banda son los hermanos gemelos **Jo Youngmin** (Prince)y **Jo Kwangmin** (Pikachu), Youngmin es vocalista y Kwangmin es rapero y bailarín, ambos vienen de la escuela de Artes Escénicas de Seúl y nacieron en abril de 1995, como detalle particular, son altísimos, miden 1.80.



Una encuesta en línea del sitio fanpop. como nos mostró que el favorito de las fans es Jo Kwangmin, la canción favorita es Boyfriend, el mejor dúo lo hacen Minwoo + Kwangmin y Kwangmin es el más talentoso y con mejor personalidad uy me suena a que las fans de Kwangmin se apañaron ya que todos están guapos y con mucho talento.

LOS INICIOS

La canción debut del grupo fue Boyfriend y debutaron en el programa *Music Band*, que fue un hit con las chicas aunque por sugerencia de ellas cambiarían unos meses después la coreografía de la misma, para hacerla más vistosa.

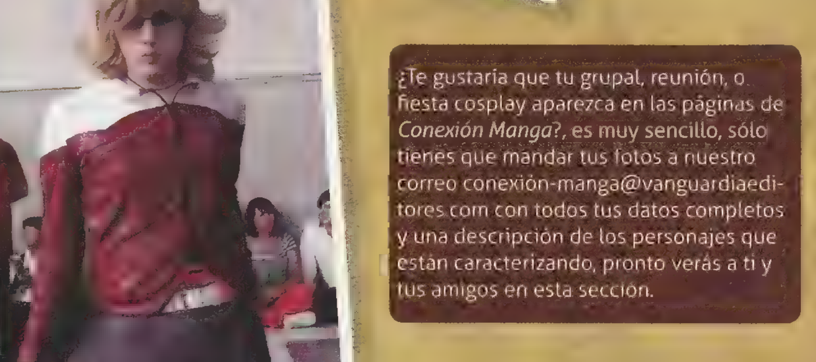
Su segundo sencillo sería "*You and I*" que tuvo un gran recibimiento, tanto de la crítica como de las fans. El tercer sencillo se filtró a la red un día antes del lanzamiento oficial y se viralizó rápidamente, aunque ese no era el plan de la banda, sino que se trató del descuido de uno de los empleados. Este video se convirtió en un cambio de imagen importante, ya que dejaron atrás el *kawaii* y adoptaron una apariencia un poco más militar, como de príncipes en uniforme, eso sí, muy *fashion*.

El siguiente paso en el plan de conquista de Boyfriend fue la isla del sol naciente, para la que crearon una canción especial "*we are boyfriend*" y lograron reunir a más de 40 mil personas en *el Nippon budokan*, rompiendo records de audiencia del lugar y convirtiéndose en el primer artista coreano con tanta audiencia.

Finalmente y tras una serie de discos de singles, recién acaban de lanzar su primer LP, que lleva el título "*Love Style*" y apenas salió en junio de este año. Además en los premios importantes de la música coreana, estos chicos han arrasado en la categoría Nuevo Artista, incluido el *Best of the Best* de MTV coreano.



DIRECTAMENTE DE **GUADALAJARA JALISCO**, NUESTRA LECTORA **MARÍA ELIZABETH VALENCIA MUÑOZ**, NOS ENVÍA LO MEJOR DE LO MEJOR EN LA *EXPO GUADALAJARA*, DISFRUTEMOS DE ESTA SECUENCIA FOTOGRÁFICA.



¿Te gustaría que tu grupal, reunión, o fiesta cosplay aparezca en las páginas de *Conexión Manga*?, es muy sencillo, sólo tienes que mandar tus fotos a nuestro correo conexión-manga@vanguardiaeditores.com con todos tus datos completos y una descripción de los personajes que están caracterizando, pronto verás a ti y tus amigos en esta sección.

Por Angel Princess y Goji

HOLA AMIGOS, A LLEGADO EL MOMENTO DE ENTRAR EN CONTACTO CON TODOS USTEDES, QUERIDOS LECTORES *–BUENO, PUES SI NO HAY MAS REMEDIO.-* GROSERO. ¡COOOMENZAMOS!

PERLA YERALDIN DIAZ
rukia_yui@hotmail.com

¡Hola! mi nombre es Perla, alias Chibi-moon, espero que puedan poner mi mensaje por que la verdad me encanta su revista. Estas son las series que me gustan: Inuyasha, Naruto, Saint Seiya, Loveless, Kimi no Todoke, Samurái Shamploo... Son muchas, pero espero que las pongan y bueno las que todavía me faltan por ver. Les dejo mi correo para que lo pongan y conocer nuevos amigos que les guste el anime. Gracias y espero que sigan así con la revista. Felicidades y sayonara.

¡Miau, amiga Chibi-moon! Muchas de las series que te gustan también son mis favoritas, sólo lamento no haber podido poner toda tu lista pero... *-Pero sólo nos dejan una mini-pagina para esta sección. ¡Buaaa!-* No me ayudes, dragón. Querida Perla, ya incluimos tu correo para que tengas muchos amigos y recuerda que, de antemano, yo ya soy tu amiga *–Y yo un buen prospecto de "galán", si te interesa, chava-* ¡Goji! Bye, bye, amiga, Chibi-moon.

LAURA

Hola, me llamo Laura y quiero decirles que me gusta mucho Conexión Manga y mi sección favorita es el buzón. Me gustaría tener muchos amigos amantes del anime ya que como dicen, para los fan del anime no hay fronteras. Por favor quisiera que pusieran mis datos para tener amigos por correo. Mis series favoritas son Sailor Moon, Card Captor Sakura, Naruto y muchas más. También me gustan los vampiros y el yaoi. Pueden escribirme a:
Goicuria 757 entre Espadero y San Miguel apto #8 Víbora. Habana. Cuba. C.P: 10500.

Esta carta la manda nuestra amiga Laura desde la hermosa isla de Cuba *–Y gracias al bendito Internet, no tubo que mandarla en balsa, juar-* ZOPAS *-¡Aaay! Sólo bromeaba-.* Amiga Laura, es cierto, para los fans del anime no hay fronteras, así que ya pusimos tus datos para que te contacten muchos otakus que gusten del anime, los vampiros y el yaoi *–¿A Poco la invasión yaoi ya llegó también a la Habana? ¡Vaya merequetengue, caballero!-* Payaso, Ejemn, chao, querida Laura y ojalá y puedas mandarnos algún correo electrónico.

ANDRE AZUCENA

¡Hola! Mi nombre es Andrea Azucena y quería comentarles que tengo un problema, pues colecciono su revista desde el número 186 (si ya lo sé, son muy poquitas...)la verdad es que me encanta su revista, es de las más completas y quería preguntarles si existe alguna página en donde yo pudiera leer la publicación 214 de su revista puesto que no la pude conseguir. Agradecería muchisisisimo su respuesta. Gracias. ¡Conexión Manga es lo máximo ! Bueno me despido. Sayonara!

Querida Andrea, no importa si no tienes todos nuestros números... *-Claro, lo que importa es que aun sigas comprando la revista, sino ¿De donde sacamos para comer?-* ¿Por qué siempre dices babosadas? Bueno, sobre tu duda, Andrea, lamentablemente no conozco ninguna página donde hayan "subido" el C.M. 214, pero puedes llamar a la editorial y preguntar si aun tenemos ejemplares de ese número... *-Y si aún así no la consigues, pues ya sólo te queda llorar, juar-* ZOCK *-¡Aaay!-* Ejemn, chao, querida Andrea.

RODRIGO HEMLS MARIN
talk_loudkennedy@hotmail.com

Me llamo Rodrigo Helms Marin (sé que mi apellido es raro), alias Hunter Hearst Helmsley o triple H, soy del DF y quería felicitarlos por tan estupenda revista. A mi me gusta Lucky Star, Haruhi Suzumiya y Dragonball. También practico lucha libre y he viajado por Latinoamérica y he ganado un campeonato, así que si Goji se quiere pasar de listo, avísame para ir a hacerle una "llave" o a azotarle una silla en la cabeza. Por último quisiera que agregaran mi correo para tener más amigos que gusten del anime. Adiós y un beso enorme, Angel

Amigo Rodrigo, la verdad a mi no me parece raro tu apellido... *-Raro su apodo ¿Hunter Hearst Helmsley? ¿De dónde lo sacaste cuate?-* ¿Sabes? No es muy inteligente burlarse de un campeón de lucha libre. *– Ups. Por eso digo que Triple H me cae a toda Ma...-* ¡Goji! Ejemn, amigo Rodrigo, ya incluimos tu correo como lo pediste y gracias por ofrecerte para poner a raya a Goji, pero recuerda que la violencia no es buena. *–¿Y lo dice la chava que a cada rato me golpea?-* Gulp. Je, hasta pronto, Rodrigo.

Sayonara amigos, recuerden que siempre esperamos con gusto todas sus cartas.


CONEXIÓN
MANGA



Expo
manga
comic
1,2,3,4
Nov
Centro de
Convenciones
Tlatelolco
Eje Central
esquina Eje Dos Norte
www.tntvirtual.com.mx
www.expo-tnt.com
Tel: 26 16 23 00
Dibujo hecho por Enrique Soto, primer lugar del concurso de dibujo tnt
tnt24